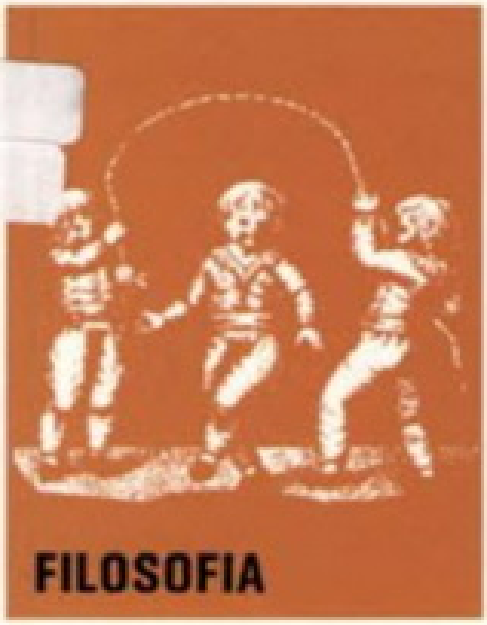

FILOSOFIA

JOHAN HUIZINGA

HOMO LUDENS

estudos
estudos
estudos

DIGITAL Source

EDITORA PERSPECTIVA

Homo Ludens

Coleção Estudos Dirigida por J. Guinsburg
Equipe de realização - Tradução: João Paulo Monteiro;
Revisão: Mary Amazonas Leite de Barros;
Produção: Ricardo W. Neves e Adriana Garcia.
Título do original:
Homo Ludens - vom Unprung der Kultur im Spiel
Copyright © by Johan Huizinga
4* edição - reimpressão
Direitos reservados em língua portuguesa à
EDITORA PERSPECTIVA S.A.
Av. Brig. Luís Antônio, 3025
01401-000 - São Paulo - SP - Brasil
Telefax: (0--11) 3885-8388
www.editoraperspectiva.com.br
2000

http://groups.google.com/group/digitalsource

Prefácio

Em época mais otimista que a atual, nossa espécie recebeu a designação de *Homo sapiens.* Com o passar do tempo, acabamos por compreender que afinal de contas não somos tão racionais quanto a ingenuidade e o culto da razão do século XVIII nos fizeram supor, e passou a ser de moda designar nossa espécie como *Homo faber.* Embora *faber* não seja uma definição do ser humano tão inadequada como *sapiens,* ela é, contudo, ainda menos apropriada do que esta, visto poder servir para designar grande número de animais. Mas existe uma terceira função, que se verifica tanto na vida humana como na animal, e é tão importante como o raciocínio e o fabrico de objetos: o jogo. Creio que, depois de *Homo faber* e talvez ao mesmo nível de *Homo sapiens,* a expressão *Homo ludens* merece um lugar em nossa nomenclatura.

Seria mais ou menos óbvio, mas também um pouco fácil, considerar "jogo" toda e qualquer atividade humana. Aqueles que preferirem contentar-se com uma conclusão metafísica deste gênero farão melhor não lerem este livro. Não vejo, todavia, razão alguma para abandonar a noção de jogo como um fator distinto e fundamental, presente em tudo o que acontece no mundo. Já há muitos anos que vem crescendo em mim a convicção de que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve. É possível encontrar indícios dessa opinião em minhas obras desde 1903. Foi ela o tema de meu discurso anual como Reitor da Universidade de Leyden, em 1933, e posteriormente de conferências em Zurique, Viena e Londres, neste último caso sob o título *The Play Element of Culture (O jogo como elemento da cultura).* Em todas as vezes, meus hóspedes pretenderam corrigir o título para "na" cultura, mas sempre protestei e insisti no uso do genitivo, pois minha intenção não era definir o lugar do jogo entre todas as outras manifestações culturais, e sim determinar até que ponto a própria cultura possui um caráter lúdico. O objetivo deste estudo mais desenvolvido é procurar integrar o conceito de jogo no de cultura.

Assim, jogo é aqui tomado como fenômeno cultural e não biológico, e é estudado em uma perspectiva histórica, não propriamente científica em sentido restrito. O leitor notará que pouca ou nenhuma interpretação psicológica utilizei, por mais importante que fosse, e que só raras vezes recorri a conceitos e explicações antropológicos, mesmo nos casos em que me refiro a fatos etnológicos. Não se encontrará uma única vez o termo *maná* e outros semelhantes, *magia,* só muito pouco. Se eu quisesse resumir meus argumentos sob a forma de teses, uma destas seria que a antropologia e as ciências a ela ligadas têm, até hoje, prestado muito pouca atenção ao conceito de jogo e à importância fundamental do fator lúdico para a civilização.

O leitor destas páginas não deve ter esperança de encontrar uma justificação pormenorizada de todas as palavras usadas. No exame dos problemas gerais da cultura, somos constantemente obrigados a efetuar incursões predatórias em regiões que o atacante ainda não explorou suficientemente. Estava fora de questão, para mim, preencher previamente todas as lacunas de meus conhecimentos. Tinha que escolher entre escrever agora ou nunca mais; e optei pela primeira solução.

Leyden, 15 de junho de 1938

Sumário

1. Natureza e Significado do Jogo como Fenômeno Cultural
2. A Noção de Jogo e sua Expressão na Linguagem
3. O Jogo e a Competição como Funções Culturais
4. O Jogo e o Direito
5. O Jogo e a Guerra
6. O Jogo e o Conhecimento
7. O Jogo e a Poesia
8. A Função da Forma Poética
9. Formas Lúdicas da Filosofia
10. Formas Lúdicas da Arte
11. Culturas e Períodos *sub specie lude*
12. O Elemento Lúdico da Cultura Contemporânea
índice

1. Natureza e Significado do Jogo como Fenômeno Cultural

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à idéia geral de jogo. Os animais mais brincam tal como os homens[1]. Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento. Essas brincadeiras dos cachorrinhos constituem apenas uma das formas mais simples de jogo entre os animais. Existem outras formas muito mais complexas, verdadeiras competições, belas representações destinadas a um público.

Desde já encontramos aqui um aspecto muito importante: mesmo em suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função *significante,* isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando "instinto" ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe "espírito" ou "vontade" seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência.

A psicologia e a fisiologia procuram observar, descrever e explicar o jogo dos animais, crianças e adultos. Procuram determinar a natureza e o significado do jogo, atribuindo-lhe um lugar no sistema da vida. A extrema importância deste lugar e a necessidade, ou pelo menos a utilidade da função do jogo são geralmente consideradas coisa assente, constituindo o ponto de partida de todas as investigações científicas desse gênero. Há uma extraordinária divergência entre as numerosas tentativas de definição da função biológica do jogo. Umas definem as origens e fundamento do jogo em termos de descarga da energia vital superabundante, outras como satisfação de um certo "instinto de imitação", ou ainda simplesmente como uma "necessidade" de distensão. Segundo uma teoria, o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá, segundo outra, trata-se de um exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo. Outras vêem o princípio do jogo como um impulso inato para exercer uma certa faculdade, ou como desejo de dominar ou competir. Teorias há, ainda, que o consideram uma "ab-reação", um escape para impulsos prejudiciais, um restaurador da energia dispendida por uma atividade unilateral, ou "realização do desejo", uma ficção destinada a preservar o sentimento do valor pessoal etc.[2].

---

[1] A diferença entre as principais línguas européias (onde *spielen, to play, jouer, jugar* significam tanto *jogar como brincar)* e a nossa nos obriga freqüentemente a escolher um ou outro destes dois, sacrificando assim à exatidão da tradução uma unidade terminológica que só naqueles idiomas seria possível. (N. do T.)

[2] Sobre estas teorias, consultar H. Zondervan, *Het Spel bij Dieren, Kinderen en Volwassen Menschen* (Amsterdã, 1928) e F. J. J. Buytendijk, *Het Spel van Mensch en Diet als openbaring van levensdriften* (Amsterdã, 1932).

Há um elemento comum a todas estas hipóteses: todas elas partem do pressuposto de que o jogo se acha ligado a alguma coisa que não seja o próprio jogo, que nele deve haver alguma espécie de finalidade biológica. Todas elas se interrogam sobre o porquê e os objetivos do jogo. As diversas respostas tendem mais a completar-se do que a excluir-se mutuamente. Seria perfeitamente possível aceitar quase todas sem que isso resultasse numa grande confusão de pensamento, mas nem por isso nos aproximaríamos de uma verdadeira compreensão do conceito de jogo. Todas as respostas, porém, não passam de soluções parciais do problema.

NATUREZA E SIGNIFICADO DO JOGO

Se alguma delas fosse realmente decisiva, ou eliminaria as demais ou englobaria todas em uma unidade maior. A grande maioria, contudo, preocupa-se apenas superficialmente em saber o que o jogo é *em si mesmo* e o que ele significa para os jogadores. Abordam diretamente o jogo, utilizando-se dos métodos quantitativos das ciências experimentais, sem antes disso prestarem atenção a seu caráter profundamente estético. Por via de regra, deixam praticamente de lado a característica fundamental do jogo. A todas as "explicações" acima referidas poder-se-ia perfeitamente objetar: "Está tudo muito bem, mas o que há de realmente *divertido* no jogo? Por que razão o bebê grita de prazer? Por que motivo o jogador se deixa absorver inteiramente por sua paixão? Por que uma multidão imensa pode ser levada até ao delírio por um jogo de futebol?" A intensidade do jogo e seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas. E, contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo. O mais simples raciocínio nos indica que a natureza poderia igualmente ter oferecido a suas criaturas todas essas úteis funções de descarga de energia excessiva, de distensão após um esforço, de preparação para as exigências da vida, de compensação de desejos insatisfeitos etc., sob a forma de exercícios e reações puramente mecânicos. Mas não, ela nos deu a tensão, a alegria e o divertimento do jogo.

Este último elemento, o *divertimento* do jogo, resiste a toda análise e interpretação lógicas. A palavra holandesa *aardigheid é* extremamente significativa a esse respeito. Sua derivação de *aard* (natureza, essência) mostra bem que a idéia não pode ser submetida a uma explicação mais prolongada. Essa irredutibilidade tem sua manifestação mais notável, para o moderno sentido da linguagem, na palavra inglesa *fun,* cujo significado mais corrente é ainda bastante recente. É curioso que o francês não possua palavra que lhe corresponda exatamente e que tanto em holandês *(grap* e *aardigheid)* como em alemão *(Spass* e *Witz)* sejam necessários dois termos para exprimir esse conceito[3]. E é ele precisamente que define a essência do jogo. Encontramo-nos aqui perante uma categoria absolutamente primária da vida, que qualquer um é capaz de identificar desde o próprio nível animal. É legitimo considerar o jogo uma "totalidade", no moderno sentido da palavra, e é como totalidade que devemos procurar avaliá-lo e compreendê-lo.

Como a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana, é impossível que tenha seu fundamento em qualquer elemento racional, pois nesse caso, limitar-se-ia à humanidade. A existência do jogo não está ligada a qualquer grau determinado de civilização, ou a qualquer concepção do universo. Todo ser pensante é capaz de entender à primeira vista que o jogo possui uma realidade autônoma, mesmo que sua língua não possua um termo

[3] Também em português a palavra *divertimento é* apenas a maneira menos inadequada de exprimir esse conceito, que para o autor corresponde à própria essência do jogo (v. infra), e está ligado também a noções como as de prazer, agrado, alegria etc. (N. do T.)

geral capaz de defini-lo. A existência do jogo é inegável. É possível negar, se se quiser, quase todas as abstrações: a justiça, a beleza, a verdade, o bem, Deus. É possível negar-se a seriedade, mas não o jogo.

Mas reconhecer o jogo é, forçosamente, reconhecer o espírito, pois o jogo, seja qual for sua essência, não é material. Ultrapassa, mesmo no mundo animal, os limites da realidade física. Do ponto de vista da concepção determinista de um mundo regido pela ação de forças cegas, o jogo seria inteiramente supérfluo. Só se toma possível, pensável e compreensível quando a presença do espírito destrói o determinismo absoluto do cosmos. A própria existência do jogo é uma confirmação permanente da natureza supralógica da situação humana. Se os animais são capazes de brincar, é porque são alguma coisa mais do que simples seres mecânicos. Se brincamos e jogamos, e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres racionais, pois o jogo é irracional.

Ao tratar o problema do jogo diretamente como função da cultura, e não tal como aparece na vida do animal ou da criança, estamos iniciando a partir do momento em que as abordagens da biologia e da psicologia chegam ao seu termo. Encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos. Em toda a parte encontramos presente o jogo, como uma qualidade de ação bem determinada e distinta da vida "comum". Podemos deixar de lado o problema de saber se até agora a ciência conseguiu reduzir esta qualidade a fatores quantitativos. Em minha opinião não o conseguiu. De qualquer modo, o que importa é justamente aquela qualidade que é característica da forma de vida a que chamamos "jogo". O objeto de nosso estudo é o jogo como forma específica de atividade, como "forma significante", como função social. Não procuraremos analisar os impulsos e hábitos naturais que condicionam o jogo em geral, tomando-o em suas múltiplas formas concretas, enquanto estrutura propriamente social. Procuraremos considerar o jogo como o fazem os próprios jogadores, isto é, em sua significação primária. Se verificarmos que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa "imaginação" da realidade, ou seja, a transformação desta em imagens), nossa preocupação fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa "imaginação". Observaremos a ação destas no próprio jogo, procurando assim compreendê-lo como fator cultural da vida

As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde início, inteiramente marcadas pelo jogo. Como por exemplo, no caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar. É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatá-las, em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio do espírito. Na criação da fala e da linguagem, brincando com essa maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas. Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza.

Outro exemplo é o mito, que é também uma transformação ou uma "imaginação" do mundo exterior, mas implica em um processo mais elaborado e complexo do que ocorre no caso das palavras isoladas. O homem primitivo procura, através do mito, dar conta do mundo dos fenômenos atribuindo a este um fundamento divino. Em todas as caprichosas invenções da mitologia, há um espírito fantasista que joga no extremo limite entre a brincadeira e a seriedade. Se, finalmente, observarmos o fenômeno do culto, verificaremos que as sociedades

primitivas celebram seus ritos sagrados, seus sacrifícios, consagrações e mistérios, destinados a assegurarem a tranqüilidade do mundo, dentro de um espírito de puro jogo, tomando-se aqui o verdadeiro sentido da palavra.

Ora, é no mito e no culto que têm origem as grandes forças instintivas da vida civilizada: o direito e a ordem, o comércio e o lucro, a indústria e a arte, a poesia, a sabedoria e a ciência. Todas elas têm suas raízes no solo primevo[4] do jogo.

A finalidade deste estudo consiste em mostrar que o exame da cultura *sub specie ludi* é mais do que uma comparação retórica. Não se trata de modo algum de uma idéia nova. Houve uma época em que era geralmente aceita, embora num sentido limitado e muito diferente daquele que aqui se adotou: o início do século XVII, quando surgiu o grande teatro laico. Numa brilhante série de figuras, desde as de Shakespeare até as de Calderón e Racine, o teatro dominava a literatura ocidental. Era costume comparar o mundo a um palco, no qual cada homem desempenhava seu papel. Todavia, isto não significa que o elemento lúdico da civilização fosse claramente reconhecido. O costume de comparar a vida a um palco, bem analisada, revela-se como pouco mais que um eco do neoplatonismo então dominante, com um tom moralista fortemente acentuado. Era uma variante do velho tema do caráter vão de todas as coisas. A estreita ligação entre o jogo e a cultura não era observada nem expressa, ao passo que a nós importa apenas mostrar que o puro e simples jogo constitui uma das principais bases da civilização.

Em nossa maneira de pensar, o jogo é diametralmente oposto à seriedade. À primeira vista, esta oposição parece tão irredutível a outras categorias como o próprio conceito de jogo. Todavia, caso o examinemos mais de perto, verificaremos que o contraste entre jogo e seriedade não é decisivo nem imutável. É lícito dizer que o jogo é a não-seriedade, mas esta afirmação, além do fato de nada nos dizer quanto às características positivas do jogo, é extremamente fácil de refutar. Caso pretendamos passar de "o jogo é a não-seriedade" para "o jogo não é sério", imediatamente o contraste tornar-se-á impossível, pois certas formas de jogo podem ser extraordinariamente sérias. Além disso, é facílimo designar várias outras categorias fundamentais que também são abrangidas pela categoria da "não-seriedade" e não apresentam qualquer relação com o jogo. O riso, por exemplo, está de certo modo em oposição à seriedade, sem de maneira alguma estar diretamente ligado ao jogo. Os jogos infantis, o futebol e o xadrez são executados dentro da mais profunda seriedade, não se verificando nos jogadores a menor tendência para o riso. É curioso notar que o ato puramente fisiológico de rir é exclusivo dos homens, ao passo que a função significante do jogo é comum aos homens e aos animais. O *animal ridens* de Aristóteles caracteriza o homem, em oposição aos animais, de maneira quase tão absoluta quanto o *homo sapiens*.

O que vale para o riso vale igualmente para o cômico. O cômico é compreendido pela categoria da não-seriedade e possui certas afinidades com o riso, na medida em que o provoca, mas sua relação com o jogo é perfeitamente secundária. Considerado em si mesmo, o jogo não é cômico nem para os jogadores nem para o público. Os animais muito jovens, ou as crianças, podem por vezes ser extremamente cômicos em suas brincadeiras, mas observar cães adultos perseguindo-se mutuamente dificilmente suscita em nós o riso. Quando chamamos "cômica" a uma farsa ou uma comédia, fazemo-lo levando em conta o não jogo da representação propriamente dito, mas, sim, a situação e os pensamentos expressos. A arte mímica do palhaço, cômica e risível, dificilmente pode ser considerada um verdadeiro jogo.

---

[4] Primitivo.

A categoria do cômico está estreitamente ligada à da *loucura,* ao mesmo tempo no sentido mais elevado e no mais baixo do termo. Mas não há loucura no jogo, já que se situa para além da antítese entre a sabedoria e a loucura. Na baixa Idade Média, os dois modos fundamentais de vida, o jogo e a seriedade, eram expressos de maneira bastante imperfeita através da oposição entre *folie et sem,* até o momento em que, em seu *Laus stultitiae,* Erasmo mostrou a improcedência desse contraste.

Todas as idéias, aqui vagamente reunidas num mesmo grupo — jogo, riso, loucura, piada, gracejo, cômico etc. — participou daquela mesma característica que nos vimos obrigados a atribuir ao jogo, isto é, a de resistir a qualquer tentativa de redução a outros termos. Sem dúvida, sua *ratio* e sua mútua dependência residem numa camada muito profunda de nosso ser espiritual.

Quanto mais nos esforçamos por estabelecer uma separação entre a forma a que chamamos "jogo" e outras formas aparentemente relacionadas a ela, mais se evidencia a absoluta independência do conceito de jogo. E sua exclusão do domínio das grandes oposições entre categorias não se detém aí. O jogo não é compreendido pela antítese entre sabedoria e loucura, ou pelas que opõem a verdade e a falsidade, ou o bem e o mal. Embora seja uma atividade não material, não desempenha uma função moral, sendo impossível aplicar-lhe as noções de vício e virtude.

Se, portanto, não for possível ao jogo referir-se diretamente às categorias do bem ou da verdade, não poderia ele talvez ser incluído no domínio da estética? Cabe aqui uma dúvida porque, embora a beleza não seja atributo inseparável do jogo enquanto tal, este tem tendência a assumir acentuados elementos de beleza. A vivacidade e a graça estão originalmente ligadas às formas mais primitivas do jogo. Ê neste que a beleza do corpo humano em movimento atinge seu apogeu. Em suas formas mais complexas o jogo está saturado de ritmo e de harmonia, que são os mais nobres dons de percepção estética de que o homem dispõe. São muitos, e bem íntimos, os laços que unem o jogo e a beleza.

Apesar disso, não podemos afirmar que a beleza seja inerente ao jogo enquanto tal. Devemos, portanto, limitar--nos ao seguinte: o jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos. O conceito de jogo deve permanecer distinto de todas as outras formas de pensamento através das quais exprimimos a estrutura da vida espiritual e social. Teremos, portanto, de limitar-nos a descrever suas principais características.

Dado que nosso tema são as relações entre o jogo e a cultura, não é indispensável fazer referência a todas as formas possíveis de jogo, sendo possível limitarmo-nos a suas manifestações sociais. Poderíamos considerar estas as formas mais elevadas de jogo. Geralmente são muito mais fáceis de descrever do que os jogos mais primitivos das crianças e dos animais jovens, por possuírem forma mais nítida e articulada e traços mais variados e visíveis, ao passo que na interpretação dos jogos primitivos deparamos imediatamente com aquela característica irredutível, puramente lúdica, que em nossa opinião resiste inabalavelmente à análise. Faremos referência aos concursos e às corridas, às representações e aos espetáculos, à dança e à música, às mascaradas e aos torneios. Algumas das características que vamos indicar são próprias do jogo em geral, enquanto outras pertencem aos jogos sociais em particular.

Antes de mais nada, o jogo é uma atividade voluntária. Sujeito a ordens, deixa de ser jogo, podendo no máximo ser uma imitação forçada. Basta esta característica de liberdade para afastá-lo definitivamente do curso da

evolução natural. É um elemento a esta acrescentado, que a recobre como um ornamento ou uma roupagem. É evidente que, aqui, se entende liberdade em seu sentido mais lato, sem referência ao problema filosófico do determinismo. Poder-se-ia objetar que esta liberdade não existe para o animal e a criança, por serem estes levados ao jogo pela força de seu instinto e pela necessidade de desenvolverem suas faculdades físicas e seletivas. Todavia, o termo "instinto" levanta uma incógnita e, além disso, a pressuposição inicial da utilidade do jogo constitui uma petição de princípio. As crianças e os animais brincam porque gostam de brincar, e é precisamente em tal fato que reside sua liberdade.

Seja como for, para o indivíduo adulto e responsável o jogo é uma função que facilmente poderia ser dispensada, é algo supérfluo. Só se torna uma necessidade urgente na medida em que o prazer por ele provocado o transforma numa necessidade. É possível, em qualquer momento, adiar ou suspender o jogo. Jamais é imposto pela necessidade física ou pelo dever moral, e nunca constitui uma tarefa, sendo sempre praticado nas "horas de ócio". Liga-se a noções de obrigação e dever apenas quando constitui uma função cultural reconhecida, como no culto e no ritual.

Chegamos, assim, à primeira das características fundamentais do jogo: o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade. Uma segunda característica, intimamente ligada à primeira, é que o jogo não é vida "corrente" nem vida "real". Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida "real" para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. Toda criança sabe perfeitamente quando está "só fazendo de conta" ou quando está "só brincando". A seguinte estória, que me foi contada pelo pai de um menino, constitui um excelente exemplo de como essa consciência está profundamente enraizada no espírito das crianças. O pai foi encontrar seu filhinho de quatro anos brincando "de trenzinho" na frente de uma fila de cadeiras. Quando foi beijá-lo, disse-lhe o menino: "Não dê beijo na máquina, Papai, senão os carros não vão acreditar que é de verdade". Esta característica de "faz de conta" do jogo exprime um sentimento da inferioridade do jogo em relação à "seriedade", o qual parece ser tão fundamental quanto o próprio jogo. Todavia, conforme já salientamos, esta consciência do fato de "só fazer de conta" no jogo não impede de modo algum que ele se processe com a maior seriedade, com um enlevo e um entusiasmo que chegam ao arrebatamento e, pelo menos temporariamente, tiram todo o significado da palavra "só" da frase acima. Todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador. Nunca há um contraste bem nítido entre ele e a seriedade, sendo a inferioridade do jogo sempre reduzida pela superioridade de sua seriedade. Ele se toma seriedade e a seriedade, jogo. É possível ao jogo alcançar extremos de beleza e de perfeição que ultrapassam em muito a seriedade. Voltaremos a referir-nos a problemas difíceis deste tipo quando analisarmos mais minuciosamente as relações entre o jogo e o culto.

No que diz respeito às características formais do jogo, todos os observadores dão grande ênfase ao fato de ser ele *desinteressado.* Visto que não pertence à vida "comum", ele se situa fora do mecanismo de satisfação imediata das necessidades e dos desejos e, pelo contrário, interrompe este mecanismo. Ele se insinua como atividade temporária, que tem uma finalidade autônoma e se realiza tendo em vista uma satisfação que consiste nessa própria realização. É pelo menos assim que, em primeira instância, o ele se nos apresenta: como um *intervalo* em nossa vida quotidiana. Todavia, em sua qualidade de distensão regularmente verificada, ele se torna um acompanhamento, um complemento e, em última análise, uma parte integrante da vida em geral. Ornamenta a vida, ampliando-a, e nessa medida toma-se uma necessidade tanto para o indivíduo, como função vital, quanto para a sociedade, devido ao

sentido que encerra, à sua significação, a seu valor expressivo, a suas associações espirituais e sociais, em resumo, como função cultural. Dá satisfação a todo o tipo de ideais comunitários. Nesta medida, situa-se numa esfera superior aos processos estritamente biológicos de alimentação, reprodução e autoconservação. Esta afirmação está em aparente contradição com o fato de que os jogos ligados à atividade sexual se verificam justamente na época do cio. Mas seria assim tão absurdo atribuir ao canto, à dança e o "paradear" das aves um lugar exterior ao domínio puramente fisiológico, tal como no caso do jogo humano? Seja como for, este último pertence sempre, em todas as suas formas mais elevadas, ao domínio do ritual e do culto, ao domínio do sagrado.

Mas o fato de ser necessário, de ser culturalmente útil e, até, de se tornar cultura diminuirá em alguma coisa o caráter desinteressado do jogo? Não, porque a finalidade a que obedece é exterior aos interesses materiais imediatos e à satisfação individual das necessidades biológicas. Em sua qualidade de atividade sagrada, o jogo naturalmente contribui para a prosperidade do grupo social, mas de outro modo e através de meios totalmente diferentes da aquisição de elementos de subsistência.

O jogo distingue-se da vida "comum" tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa. Ê esta a terceira de suas características principais: o isolamento, a limitação. É "jogado até ao fim" dentro de certos limites de tempo e de espaço. Possui um caminho e um sentido próprios.

O jogo inicia-se e, em determinado momento, "acabou". Joga-se até que se chegue a um certo fim. Enquanto está decorrendo tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação. E há, diretamente ligada à sua limitação no tempo, uma outra característica interessante do jogo, a de Se fixar imediatamente como fenômeno cultural. Mesmo depois de o jogo ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. É transmitido, toma-se tradição. Pode ser repetido a qualquer momento, quer seja "jogo infantil" ou jogo de xadrez, ou em períodos determinados, como um mistério. Uma de suas qualidades fundamentais reside nesta capacidade de repetição, que não se aplica apenas ao jogo em geral, mas também à sua estrutura interna. Em quase todas as formas mais elevadas de jogo, os elementos de repetição e de alternância (como no *refrain)* constituem como que o fio e a tessitura do objeto.

A limitação no espaço é ainda mais flagrante do que a limitação no tempo. Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. Tal como não há diferença formal entre o jogo e o culto, do mesmo modo o "lugar sagrado" não pode ser formalmente distinguido do terreno de jogo. A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial.

Reina dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta. E aqui chegamos a sua outra característica, mais positiva ainda: ele cria ordem e *é* ordem. Introduz na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta "estraga o jogo", privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor. É talvez devido a esta afinidade profunda entre a ordem e o jogo que este, como assinalamos de passagem, parece estar em tão larga medida ligado ao domínio da estética. Há nele uma tendência para ser belo. Talvez este fator estético seja idêntico aquele impulso de criar formas ordenadas que penetra o jogo em todos os seus aspectos. As palavras que empregamos para

designar seus elementos pertencem quase todas à estética. São as mesmas palavras com as quais procuramos descrever os efeitos da beleza: tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião. O jogo lança sobre nós um feitiço: é "fascinante", "cativante". Está cheio das duas qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia.

O elemento de tensão, a que acabamos de nos referir, desempenha no jogo um papel especialmente importante.

Tensão significa incerteza, acaso. Há um esforço para levar o jogo até ao desenlace, o jogador quer que alguma coisa "vá" ou "saia", pretende "ganhar" à custa de seu próprio esforço. Uma criança estendendo a mão para um brinquedo, um gatinho brincando com um novelo, uma garotinha jogando bola, todos eles procuram conseguir alguma coisa difícil, ganhar, acabar com uma tensão. O jogo é "tenso", como se costuma dizer. É este elemento de tensão e solução que domina em todos os jogos solitários de destreza e aplicação, como os quebra-cabeças, as charadas, os jogos de armar, as paciências, o tiro ao alvo, e quanto mais estiver presente o elemento competitivo mais apaixonante se torna o jogo. Esta tensão chega ao extremo nos jogos de azar e nas competições esportivas. Embora o jogo enquanto tal esteja para além do domínio do bem e do mal, o elemento de tensão lhe confere um certo valor ético, na medida em que são postas à prova as qualidades do jogador: sua força e tenacidade, sua habilidade e coragem e, igualmente, suas capacidades espirituais, sua "lealdade". Porque, apesar de seu ardente desejo de ganhar, deve sempre obedecer às regras do jogo.

Por sua vez, estas regras são um fator muito importante para o conceito de jogo. Todo jogo tem suas regras. São estas que determinam aquilo que "vale" dentro do mundo temporário por ele circunscrito. As regras de todos os jogos são absolutas e não permitem discussão. Uma vez, de passagem, Paul Valéry exprimiu uma idéia das mais importantes: "No que diz respeito às regras de um jogo, nenhum ceticismo é possível, pois o princípio no qual elas assentam é uma verdade apresentada como inabalável". E não há dúvida de que a desobediência às regras implica a derrocada do mundo do jogo. O jogo acaba: O apito do árbitro quebra o feitiço e a vida "real" recomeça.

O jogador que desrespeita ou ignora as regras é um "desmancha-prazeres". Este, porém, difere do jogador desonesto, do batoteiro, já que o último finge jogar seriamente o jogo e aparenta reconhecer *o* círculo mágico. É curioso notar como os jogadores são muito mais indulgentes para com o batoteiro do que com o desmancha-prazeres; o que se deve ao fato de este último abalar o próprio mundo do jogo. Retirando-se do jogo, denuncia o caráter relativo e frágil desse mundo no qual, temporariamente, se havia encerrado com os outros. Priva o jogo da *ilusão* — palavra cheia de sentido que significa literalmente "em jogo" (de *inlusio, illudere* ou *inludere).* Torna-se, portanto, necessário expulsá-lo, pois ele ameaça a existência da comunidade dos jogadores.

A figura do desmancha-prazeres desenha-se com mais nitidez nos jogos infantis. A pequena comunidade não procura averiguar se o desmancha-prazeres abandona o jogo por incapacidade ou por imposição alheia, ou melhor, não reconhece sua incapacidade e acusa-o de falta de audácia. Para ela, o problema da obediência e da consciência é reduzido ao do medo ao castigo. O desmancha-prazeres destrói o mundo mágico, portanto, é um covarde e precisa ser expulso. Mesmo no universo da seriedade, os hipócritas e os batoteiros sempre tiveram mais sorte do que os desmancha-prazeres: os apóstatas, os hereges, os reformadores, os profetas e os objetores de consciência.

Todavia, freqüentemente acontece que, por sua vez, os desmancha-prazeres fundam uma nova comunidade, dotada de regras próprias. Os fora da lei, os revolucionários, os membros das sociedades secretas, os hereges de todos os tipos têm tendências fortemente associativas, se não sociáveis, e todas as suas ações são marcadas por um certo elemento lúdico.

As comunidades de jogadores geralmente tendem a tornar-se permanentes, mesmo depois de acabado o jogo. É claro que nem todos os jogos de bola de gude, ou de bridge, levam à fundação de um clube. Mas a sensação de estar "separadamente juntos", numa situação excepcional, de partilhar algo importante, afastando-se do resto do mundo e recusando as normas habituais, conserva sua magia para além da duração de cada jogo. O clube pertence ao jogo tal como o chapéu pertence à cabeça. Seria demasiado simplista explicar todas as associações a que os antropólogos chamam "fratrias" (como por exemplo os clãs, as irmandades etc.) apenas como sociedades lúdicas. Mas, mais de uma vez se verificou como é difícil estabelecer uma separação nítida entre, de um lado, os agrupamentos sociais permanentes (sobretudo nas culturas arcaicas, com seus costumes extremamente importantes, solenes e sagrados) e, de outro, o domínio lúdico.

O caráter especial e excepcional do jogo é ilustrado de maneira flagrante pelo ar de mistério em que freqüentemente se envolve. Desde a mais tenra infância, o encanto do jogo é reforçado por se fazer dele um segredo. Isto é, para *nós,* e não para os outros. O que os outros fazem, "lá fora", é coisa de momento não nos importa. Dentro do círculo do jogo, as leis e costumes da vida quotidiana perdem validade. Somos diferentes e fazemos coisas diferentes. Esta supressão temporária do mundo habitual é inteiramente manifesta no mundo infantil, mas não é menos evidente nos grandes jogos rituais dos povos primitivos. Na grande festa de iniciação em que os jovens são aceitos na comunidade dos homens, não são apenas os neófitos que ficam isentos das leis e regras da tribo; há uma trégua geral de todas as querelas e uma suspensão de todos os atos de vingança. Desta suspensão temporária da vida social normal, durante a época dos jogos sagrados, existem também numerosos indícios em civilizações mais evoluídas. Todas as saturnais e costumes carnavalescos são exemplos disso. Ainda recentemente entre nós, em época de costumes locais mais rudes, privilégios de classe mais acentuados e uma polícia mais tolerante, aceitavam-se as orgias dos jovens de classe alta como "estudantadas". Estas ainda subsistem nas universidades inglesas, sob o nome de *ragging,* o qual o *Oxford English Dictionary* define como *an extensive display of noisy and disorderly con-duct carried out in defiance of authority and discipline*[5].

A capacidade de tornar-se outro e o mistério do jogo manifestara-se de modo marcante no costume da mascarada. Aqui atinge o máximo a natureza "extra-ordinária" do jogo. O indivíduo disfarçado ou mascarado desempenha ura papel como se fosse outra pessoa, ou melhor, *é* outra pessoa. Os terrores da infância, a alegria esfusiante, a fantasia mística e os rituais sagrados encontram-se inextricavelmente misturados nesse estranho mundo do disfarce e da máscara.

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como "não-séria" e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem

[5] *Uma intensa manifestação de comportamento barulhento e desordeiro, levada a cabo num espírito de desrespeito à autoridade e ã disciplina.* (N. do T.)

e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes.

A função do jogo, nas formas mais elevadas que aqui nos interessam, pode de maneira geral ser definida pelos dois aspectos fundamentais que nele encontramos: uma luta *por* alguma coisa ou a representação *de* alguma coisa. Estas duas funções podem também por vezes confundir-se, de tal modo que o jogo passe a "representar" uma luta, ou, então, se torne uma luta para melhor representação de alguma coisa.

Representar significa mostrar, e isto pode consistir simplesmente na exibição, perante um público, de uma característica natural. O pavão e o peru limitam-se a mostrar às fêmeas o esplendor de sua plumagem, mas aqui o aspecto essencial é a exibição de um fenômeno invulgar destinado a provocar admiração. Se a ave acompanha essa exibição com alguns passos de dança passamos a ter um espetáculo, uma passagem da realidade vulgar para um plano mais elevado. Nada sabemos daquilo que o animal sente durante esses atos, mas sabemos que as exibições das crianças mostram, desde a mais tenra infância, um alto grau de imaginação. A criança representa alguma coisa diferente, ou mais bela, ou mais nobre, ou mais perigosa do que habitualmente é. Finge ser um príncipe, um papai, uma bruxa malvada ou um tigre. A criança fica literalmente "transportada" de prazer, superando-se a si mesma a tal ponto que quase chega a acreditar que realmente é esta ou aquela coisa, sem contudo perder inteiramente o sentido da "realidade habitual". Mais do que uma realidade falsa, sua representação é a realização de uma aparência: é "imaginação", no sentido original do termo.

Se passarmos agora das brincadeiras infantis para as representações sagradas das civilizações primitivas, veremos que nestas se encontra "em jogo" um elemento espiritual diferente, que é muito difícil de definir. A representação sagrada é mais do que a simples realização de uma aparência é até mais do que uma realização simbólica: é uma realização mística. Algo de invisível e inefável adquire nela uma forma bela, real e sagrada. Os participantes do ritual estão certos de que o ato concretiza e efetua uma certa beatificação, faz surgir uma ordem de coisas mais elevada do que aquela em que habitualmente vivem. Mas tudo isto não impede que essa "realização pela representação" conserve, sob todos os aspectos, as características formais do jogo. É executada no interior de um espaço circunscrito sob a forma de festa, isto é, dentro de um espírito de alegria e liberdade. Em sua intenção é delimitado um universo próprio de valor temporário. Mas seus efeitos não cessam depois de acabado o jogo; seu esplendor continua sendo projetado sobre o mundo de todos os dias, influência benéfica que garante a segurança, a ordem e a prosperidade de todo o grupo até à próxima época dos rituais sagrados.

Em toda a parte do mundo podem encontrar-se exemplos disso. Segundo uma velha crença chinesa, a música e a dança têm a finalidade de manter o mundo em seu devido curso e obrigar a natureza a proteger o homem. A prosperidade de cada ano depende da fiel execução de competições sagradas na época das festas. Caso essas reuniões não se realizem, as colheitas não poderão amadurecer[6].

O ritual é um *dromenon,* isto é, uma coisa que é feita, uma ação. A matéria desta ação é um *drama,* isto é, uma vez mais, um ato, uma ação representada num palco. Esta ação pode revestir a forma de um espetáculo ou de uma competição. O rito, ou "ato ritual", representa um acontecimento cósmico, um evento dentro do processo natural. Contudo, a palavra "representa" não exprime o sentido exato da ação, pelo menos na conotação mais vaga que atualmente predomina; porque aqui "representação" é realmente *identificação,* a repetição mística ou a *representação* do

---

6 M. Granet: *Fêtes et Chansons anciennes de la Chine,* Paris, 1914, pp. 15Ü, 292; *Danses et Legendes de la Chine ancienne,* Paris, 1926, p. 351 e ss.; *La civilisation chinoise,* Paris, 1929, p.231.

acontecimento. O ritual produz um efeito que, mais do que *figurativamente mostrado, é realmente reproduzido* na ação. Portanto, a função do rito está longe de ser simplesmente imitativa, leva a uma verdadeira participação no próprio ato sagrado[7]. É um fator *helping the action out*[8].

Para a ciência da cultura, o problema não é determinar como a psicologia concebe o processo que se exprime nestes fenômenos. A psicologia poderá tentar arrumar a questão definindo o ritual como *identificação compensadora,* uma espécie de substituto, "um ato representativo devido à impossibilidade de levar a cabo uma ação real e intencional"[9]. O que é importante para a ciência da cultura é procurar compreender o significado dessas figurações no espírito dos povos que as praticam e nelas crêem.

Tocamos aqui no próprio âmago da religião comparada: a natureza e a essência do ritual e do mistério. Todos os antigos sacrifícios rituais dos Vedas baseiam-se na idéia de que a cerimônia — seja ela sacrifício, competição ou representação, — representando um certo acontecimento cósmico que se deseja, obriga os deuses a provocar sua realização efetiva. Há, portanto, um *jogo,* no sentido pleno do termo. Deixaremos agora de lado os aspectos especificamente religiosos, concentrando-nos na análise dos elementos lúdicos nos rituais primitivos.

O culto é, portanto, um espetáculo, uma representação dramática, uma figuração imaginária de uma realidade desejada. Na época das grandes festas, o grupo social celebra os acontecimentos principais da vida da natureza levando a efeito representações sagradas, que representam a mudança das estações, o surgimento e o declínio dos astros, o crescimento e o amadurecimento das colheitas, a vida e a morte dos homens e dos animais. Como escreve Leo Frobenius, a humanidade "joga", representa a ordem da natureza tal como ela está impressa em sua consciência[10]. Num passado remoto, segundo Frobenius, os homens começaram por tomar consciência dos fenômenos do mundo vegetal e animal só depois, adquirindo as idéias de tempo e espaço, dos meses e das estações, do percurso do sol e da lua. Passaram depois a representar esta grande ordem da existência em cerimônias sagradas, nas quais e através das quais realizavam de novo, ou "recriavam", os acontecimentos representados, contribuindo assim para a preservação da ordem cósmica. E há mais. As formas desse jogo litúrgico deram origem à ordem da própria comunidade, às instituições políticas primitivas. O rei é o sol, e seu reinado é a imagem do curso do sol. Durante toda sua vida o rei desempenha o papel do sol, e no final sofre o mesmo destino que o sol: deve ser morto, de forma ritual, por seu próprio povo.

Podemos deixar de lado o problema de saber até que ponto esta explicação do regicídio ritual e toda a concepção em que ela assenta podem ser consideradas "demonstradas". O problema que aqui nos interessa é o seguinte: que devemos pensar desta projeção concreta da primitiva consciência da natureza? Como devemos encarar um processo espiritual que se inicia com uma experiência inexpressa dos fenômenos cósmicos e conduz a sua representação imaginária no jogo?

Frobenius tem razão ao rejeitar a fácil explicação que se contenta com a noção de um "instinto de jogo" inato. Alega ele que o termo "instinto" é "uma invenção, uma confissão de impotência perante o problema da realidade"[11]. Com idêntica clareza, e com mais razão ainda, rejeita, como vestígio de uma maneira ultrapassada de pensar, a tendência para explicar todo progresso cultural em termos de uma "finalidade especial", de um "porquê"

---

[7] *As the Greeks would say, rathor* methectic *than mimetic.* Jane E. Harrison, *Themis: A Study of the Social Origins of Greek Religion,* Cambridge, 1912, p. 125.

[8] R. R. Marett, *The Threshold of Religion,* Londres, 1912, p. 48.

[9] Buytendijk, *Het Spel van Mensch en Dier als openbaring van levens-driften.* Amsterdã, 1932, pp. 70-71.

[10] Leo Frobenius, *Kulturgeschichte Afrikas. Prolegomena zu einer histo-rischen Gestaltlehre,* Phaidon Verlag, 1933; *Schicksalskunde in Sine des Kul-rurwerdens,* Leipzig, 1932.

[11] *Kulturgeschichte,* pp. 23, 122.

ou um "por que razão", como critério para julgar a capacidade criadora de cultura de uma comunidade. Ponto de vista este que qualifica como "a pior forma de tirania da causalidade" e como "utilitarismo antiquado"[12].

A concepção deste processo espiritual defendida por Frobenius é mais ou menos a seguinte: a experiência, ainda inexpressa da natureza e da vida, manifesta-se no homem primitivo sob a forma de "arrebatamento"[13]. "A capacidade criadora, tanto nos povos quanto nas crianças ou em qualquer indivíduo criador, deriva desse estado de arrebatamento. "Os homens são arrebatados pela revelação do destino". "A realidade do ritmo natural da gênese e da extinção arrebata sua consciência e este fato leva-o a representar sua emoção em um ato, inevitável e como que reflexo"[14]. Assim, segundo ele, trata-se aqui de um processo espiritual de transformação que é absolutamente necessário. A emoção, o arrebatamento perante os fenômenos da vida e da natureza é condensado pela ação reflexa e elevado à expressão poética e à arte. É esta a maneira mais aproximada para dar conta do processo de imaginação criadora, mas está longe de poder ser considerada uma verdadeira explicação. Continua tão obscuro como antes o caminho que leva da percepção estética ou mística, ou pelo menos metalógica, da ordem cósmica até aos rituais sagrados.

O grande estudioso da cultura emprega freqüentemente o termo *jogo,* sem contudo definir com exatidão qual o sentido que lhe atribui. Parece até por vezes aceitar sub-repticiamente aquilo mesmo que tão energicamente repudia e que, de maneira alguma, corresponde à característica essencial do jogo: o conceito de finalidade. Porque na descrição proposta por Frobenius, o jogo serve explicitamente para *representar*[15] um acontecimento cósmico, de certo modo tornando-o presente. Há um elemento quase racionalista que irresistivelmente se impõe. Afinal de contas, o jogo e a representação têm para Frobenius sua razão de ser na expressão de qualquer coisa de diferente, que é o "arrebatamento" por um acontecimento cósmico. Mas o próprio fato de a dramatização ser *representada* parece ter para ele importância secundária. Pelo menos teoricamente, a emoção poderia ser transmitida de maneira diferente. De nosso ponto de vista, pelo contrário, o que é importante é o próprio jogo. O ritual não difere de maneira essencial das formas superiores dos jogos infantis ou animais, e dificilmente poderia afirmar-se, que estas duas últimas formas tenham sua origem numa tentativa de expressão de qualquer emoção cósmica. Os jogos infantis possuem a qualidade lúdica em sua própria essência, e na forma mais pura dessa qualidade.

Seria talvez possível descrever o processo que conduz do "arrebatamento" pela natureza até à realização do ritual em termos ligeiramente diferentes dos de Frobenius, sem pretender oferecer a explicação de uma realidade inteiramente impenetrável, mas procurando apenas dar conta de uma situação de fato. Diríamos, então, que, na sociedade primitiva, verifica-se a presença do jogo, tal como nas crianças e nos animais, e que, desde a origem, nele se verificam todas as características lúdicas: ordem, tensão, movimento, mudança, solenidade, ritmo, entusiasmo. Só em fase mais tardia da sociedade o jogo se encontra associado à expressão de alguma coisa, nomeadamente aquilo a que podemos chamar "vida" ou "natureza". O que era jogo desprovido de expressão verbal adquire agora uma forma poética. Na forma e na função do jogo, que em si mesmo é uma entidade independente desprovida de sentido e de racionalidade, a consciência que o homem tem de estar integrado numa ordem cósmica encontra sua

---

[12] *Ibid.,* p. 21.

[13] I*bid.,* p. 122. A *Ergriftenheii* (arrebatamento) como momento dos jogos infantis, p. 147; veja-se o termo de Buytendijk, tomado de Erwin Strauss, que significa "disposição patética" ou "estado de comoção", como fundamento dos jogos infantis. Obra citada, p. 20.

[14] *Schicksalskunde,* p. 142.

[15] o termo alemão *spielen* significa ao mesmo tempo *jogar* e *representar,* tanto no sentido de *figurar* como no da representação teatral (tal como em inglês *to play* e o francês *jouer).* (N. do T.)

expressão primeira, mais alta e mais sagrada. Pouco a pouco, o jogo vai adquirindo a significação de ato sagrado. O culto vem-se juntar ao jogo; foi este, contudo, o fato inicial.

Encontramo-nos aqui em regiões difíceis de penetrar, tanto pela psicologia quanto pela filosofia. São questões que tocam no que há de mais profundo em nossa consciência. O culto é a forma mais alta e mais sagrada da seriedade. Como pode ele, apesar disso, ser jogo? Começamos por dizer que todo jogo, tanto das crianças como dos adultos, pode efetuar-se dentro do mais completo espírito de seriedade. Mas irá isto a ponto de implicar que o jogo continua sempre ligado à emoção sagrada do ato sacramentai? Quanto a isto, nossas conclusões são de certa maneira obstruídas pela rigidez de nossas idéias habituais. Estamos habituados a considerar o jogo e a seriedade como constituindo uma antítese absoluta. Contudo, parece que isto não permite chegar ao nó do problema.

Prestemos um momento de atenção aos seguintes aspectos. A criança joga e brinca dentro da mais perfeita seriedade, que a justo título podemos considerar sagrada. Mas sabe perfeitamente que o que está fazendo é um jogo.

Também o esportista joga com o mais fervoroso entusiasmo, ao mesmo tempo que sabe estar jogando. O mesmo verificamos no ator, que, quando está no palco, deixa-se absorver inteiramente pelo "jogo" da representação teatral, ao mesmo tempo que tem consciência da natureza desta. O mesmo é válido para o violinista, que se eleva a um mundo superior ao de todos os dias, sem perder a consciência do caráter lúdico de sua atividade. Portanto, a qualidade lúdica pode ser própria das ações mais elevadas. Mas permitirá isto que prolonguemos a série de maneira a incluir o culto, afirmando ser também meramente lúdica a atividade do sacerdote que executa os rituais do sacrifício? À primeira vista isto parece absurdo, pois, aceitá-lo para uma religião nos obrigaria a aceitá-lo para todas. Assim, nossas idéias de culto, magia, liturgia, sacramento e mistério seriam todas abrangidas pelo conceito de jogo. Ora, quando lidamos com abstrações devemos sempre evitar o exagero de sua importância, e estender demasiado o conceito de jogo não levaria a mais do que a um mero jogo de palavras. Mas, levando em conta todos os aspectos do problema, não creio que seja um erro definirmos o ritual em termos lúdicos. O ato de culto possui todas as características formais e essenciais do jogo, que anteriormente enumeramos, sobretudo na medida em que transfere os participantes para um mundo diferente. Esta identidade do ritual e do jogo era reconhecida sem reservas por Platão, que não hesitava em incluir o sagrado na categoria de jogo. "É preciso tratar com seriedade aquilo que é sério", diz ele[16]. "Só Deus é digno da suprema seriedade, e o homem não passa de um joguete de Deus, e é esse o melhor aspecto de sua natureza. Portanto, todo homem e mulher devem viver a vida de acordo com essa natureza, jogando os jogos mais nobres, contrariando suas inclinações atuais. Pois eles consideram a guerra uma coisa séria, embora não haja na guerra jogo ou cultura dignos desse nome[17], justamente as coisas que *nós* consideramos mais sérias. Portanto, todos devem esforçar-se ao máximo por viver em paz. Qual é, então, a maneira mais certa de viver? A vida deve ser vivida como jogo, jogando certos jogos, fazendo sacrifícios, cantando e dançando, e assim o homem poderá conquistar o favor dos deuses e defender-se de seus inimigos, triunfando no combate[18]."

A identificação platônica entre o jogo e o sagrado não desqualifica este último, reduzindo-o ao jogo, mas, pelo contrário, equivale a exaltar o primeiro, elevando-o às mais altas regiões do espírito. Dissemos no início que o jogo é anterior à cultura; e, em certo sentido, é também superior, ou pelo menos autônomo em relação a ela.

---

16 L*eis. VI*l. 803 CD

17 ουτ ουν παιδια ... ουτ' αύ παιδεία ... αξιόλογο.

18 Cf. *Leis,* VII, 796 B, onde Platão fala das danças sagradas dos curetas conto των χουφητων ενοπλια παιγνια. As íntimas relações existentes entre o jogo e os mistérios sagrados são tratadas de maneira extremamente sugestiva por Romano Guanimi no capítulo *Die Liiurgíe als Sptel* de seu *Vom Grisi dês Liturgie,* pp. 56-70 (Ecclesia Orans, herausg. von Dr. Ildefons Herwegen, I, Freiburg i. B. 1922). Sem fazer referência a Platão, aproxima o mais possível das idéias deste acima citadas. Atribui à liturgia grande número de caracteres comumente aceitos como próprios do jogo. Também a liturgia é, em última análise, zwecklos *aber doch sinnvoll* sem finalidade. c contudo rica de sentido.

Podemos situar--nos, no jogo, abaixo do nível da seriedade, como faz a criança; mas podemos também situar-nos acima desse nível, quando atingimos as regiões do belo e do sagrado.

Adotando este ponto de vista, podemos agora definir de maneira mais rigorosa as relações entre o ritual e o jogo. A extrema semelhança das duas formas não nos deixa mais perplexos, e nossa atenção continua presa ao problema de saber até que ponto todos os atos de culto são abrangidos pela categoria do jogo.

Verificamos que uma das características mais importantes do jogo é sua separação espacial em relação à vida quotidiana. É-lhe reservado, quer material ou idealmente, um espaço fechado, isolado do ambiente quotidiano, e é dentro desse espaço que o jogo se processa e que suas regras têm validade. Ora, a delimitação de um lugar sagrado é também a característica primordial de todo ato de culto. Esta exigência de isolamento para o ritual, incluindo a magia e a vida jurídica, tem um alcance superior ao meramente espacial e temporal. Quase todos os rituais de consagração e iniciação implicam um certo isolamento artificial tanto dos ministros como dos neófitos. Sempre que se trata de proferir um voto, de ser recebido numa Ordem ou numa confraria, de fazer um juramento ou de entrar para uma sociedade secreta, de uma maneira ou de outra há sempre essa delimitação de um lugar do jogo. O mágico, o áugure e o sacrificador começam sempre por circunscrever seu espaço sagrado. O sacramento e o mistério implicam sempre um lugar santificado.

De um ponto de vista formal, não existe diferença alguma entre a delimitação de um espaço para fins sagrados e a mesma operação para fins de simples jogo. A pista de corridas, o campo de tênis, o tabuleiro de xadrez ou o terreno da amarelinha não se distinguem, formalmente, do templo ou do círculo mágico. A extrema semelhança que se verifica entre os rituais dos sacrifícios de todo o mundo mostra que esses costumes devem ter suas raízes em alguma característica fundamental e essencial do espírito humano. É costume reduzir esta analogia geral das formas de cultura a qualquer causa "racional" ou "lógica", explicando a necessidade de isolamento e separação pela ânsia de proteger os indivíduos consagrados de influências maléficas, pois eles, em seu estado de consagração, são particularmente vulneráveis às práticas dos espíritos malignos, além de constituírem eles mesmos um perigo para os que os rodeiam. É uma explicação que coloca na origem do processo cultural em causa uma reflexão de ordem racional e uma intenção utilitária, precisamente aquilo que Frobenius recomendava evitar. Mesmo que não voltemos aqui a cair na antiquada teoria da invenção da religião pela classe sacerdotal, continuamos, mesmo assim, a introduzir um elemento racionalista que deveria ser evitado. Se, por outro lado, aceitarmos a identidade essencial e original do jogo e do ritual, limitamo-nos a reconhecer o lugar santificado como um campo de jogo, sem chegar a colocar a ilusória questão do "por que e para que".

Mesmo estabelecida a identidade formal do ritual e do jogo, continua sendo necessário saber se esta semelhança vai mais longe que o aspecto puramente formal. É surpreendente que a antropologia e a religião comparada tenham prestado tão pouca atenção ao problema de saber até que ponto as práticas rituais, desenrolando-se dentro do quadro formal do jogo, são marcadas também pela atitude e pela atmosfera do jogo. Mesmo Frobenius, que eu saiba, não colocou este problema.

Escusado seria dizer que a atitude espiritual de um grupo social, ao efetuar e experimentar seus ritos sagrados, é da mais extrema e mais santa gravidade. Mas insistamos uma vez mais: o jogo autêntico e espontâneo também pode ser profundamente sério. O jogador pode entregar-se de corpo e alma ao jogo, e a consciência de tratar-se "apenas" de um jogo pode passar para segundo plano. A alegria que está indissoluvelmente ligada ao jogo

pode transformar-se, não só em tensão, mas também em arrebatamento. A frivolidade e o êxtase são os dois pólos que limitam o âmbito do jogo.

O jogo tem, por natureza, um ambiente instável. A qualquer momento é possível à "vida quotidiana" reafirmar seus direitos, seja devido a um impacto exterior, que venha interromper o jogo, ou devido a uma quebra das regras, ou então do interior, devido ao afrouxamento do espírito do jogo, a uma desilusão, um desencanto.

Quais são, então, a atitude e o ambiente predominantes nas celebrações sagradas? A palavra *celebrar* quase diz tudo: o ato sagrado é celebrado, isto é, serve de pretexto para uma festa. A caminho dos santuários, o povo prepara-se para uma manifestação de alegria coletiva. As consagrações, os sacrifícios, as danças e competições sagradas, as representações, os mistérios, tudo isto vai constituir parte integrante de uma festa. Pode acontecer que os ritos sejam sangrentos, que as provas a que é submetido o iniciado sejam cruéis, que as máscaras sejam atemorizantes, mas tudo isso não impede que o ambiente dominante seja de festividade, implicando a interrupção da vida quotidiana. A festa é acompanhada, em toda sua duração, por banquetes, festins e toda a espécie de extravagâncias. Tanto nas festividades da Grécia antiga como nas das religiões da África atual, seria difícil traçar um limite preciso entre o ambiente da festa em geral e a santa emoção suscitada pelo mistério central.

Quase ao mesmo tempo que a primeira edição deste livro, o sábio húngaro Karl Kerényi publicou um estudo sobre a natureza da festa cuja ligação com nosso tema é das mais estreitas[19]. Segundo Kerényi, também as festas possuem aquele caráter de independência primeira e absoluta que atribuímos ao jogo. "Entre as realidades psíquicas", diz ele, "a festa é uma entidade autônoma, impossível de se assimilar a qualquer outra coisa que exista no mundo[20]. Tal como nós em relação ao conceito de jogo, também Kerényi considera que a festa foi tratada de maneira insuficiente pelos estudiosos da cultura. "O fenômeno da festa parece ter sido inteiramente ignorado pelos etnólogos[21]." O fato real da festa é ignorado, "como se não existisse para a ciência[22]". Exatamente da mesma maneira que o jogo, poderíamos nós acrescentar.

Existem entre a festa e o jogo, naturalmente, as mais estreitas relações. Ambos implicam uma eliminação da vida quotidiana. Em ambos predominam a alegria, embora não necessariamente, pois também a festa pode ser séria. Ambos são limitados no tempo e no espaço. Em ambos encontramos uma combinação de regras estritas com a mais autêntica liberdade. Em resumo, a festa e o jogo têm em comuns suas características principais. O modo mais intimo de união de ambos parece poder encontrar-se na dança. Segundo Kerényi, os índios Cora, da costa oriental do México, chamam a suas festas religiosas realizadas por ocasião da trituração e da torrefação do milho o "jogo" de seu deus supremo[23]. As idéias de Kerényi sobre a festa como conceito cultural autônomo consolidam e ampliam as idéias que servem de base a este livro. Não se pense, todavia, que o estabelecimento de uma estreita relação entre o espírito do jogo e o ritual possa servir para explicar tudo. O jogo autêntico possui, além de suas características formais e de seu ambiente de alegria, pelo menos um outro traço dos mais fundamentais, a saber a consciência, mesmo que seja latente, de estar "apenas fazendo de conta". Permanece de pé a questão de saber até que ponto essa consciência é compatível com os atos rituais efetuados dentro de um espírito de devoção.

---

[19] *Vom Wesen des Pestes,* Paideuma, Mitteilungen zur Kulturkunde, I, Heft 2 (dezembro de 1938), pp. 59-74.
[20] *Loc. cit.,* p. 63.
[21] Id., p. 65.
[22] Id., p. 63.
[23] *Id.,* p. 60, segundo K. Th. Preuss, *Die Naiarit-Expedition,* I, 1912, p. 106 e seguintes.

Se nos limitarmos aos ritos sagrados das culturas primitivas, não será impossível determinar o grau de seriedade com que são efetuados. Tanto quanto me consta, os etnólogos e antropólogos concordam todos com a idéia de que o estado de espírito que preside às festas religiosas dos povos selvagens não é de ilusão total. Existe uma consciência subjacente de que as coisas "não são reais". Podemos encontrar uma viva descrição desta atitude no livro de Ad. E. Jensen sobre as cerimônias de circuncisão e puberdade nas sociedades primitivas[24]. Os indivíduos parecem não sentir terror algum em relação aos espíritos que circulam por toda a parte no decorrer da festa e aparecem perante os olhos de todos no ponto culminante desta. Não é de se admirar, pois são sempre os mesmos, os homens encarregados da direção do conjunto das cerimônias; foram eles mesmos que confeccionaram as máscaras que usam e que, depois de tudo terminado, ocultam-se dos olhos das mulheres. São eles que emitem os ruídos que anunciam o aparecimento dos espíritos, que desenham as pegadas destes na areia, que tocam as flautas que representam as vozes dos antepassados, que agitam os ruidosos tamborins. Em resumo, conclui, Jensen, sua situação assemelha-se em tudo à dos pais que brincam de Papai Noel com seus filhos: conhecem a máscara, mas escondem-na deles[25]. Os homens contam às mulheres estórias fictícias acerca do que se passa nos bosques sagrados[26]. A atitude dos neófitos oscila entre o êxtase, a loucura fingida, o frêmito de horror e a afetação dos garotos[27]. Além disso, nem as mulheres, em última análise, são inteiramente iludidas. Elas sabem exatamente quem se esconde por trás desta ou daquela máscara. Apesar disso, quando uma máscara se aproxima em atitude ameaçadora apoderam-se delas uma extrema agitação e terror, e fogem gritando para todas as direções. Segundo Jensen, estas manifestações de terror são, em parte, inteiramente autênticas e espontâneas, e, apenas em parte, um papel imposto pela tradição. Ê assim que "é costume fazer". Em resumo, as mulheres desempenham o papel do coro da peça, e sabem que não podem comportar-se como "desmancha-prazeres[28]".

É impossível determinar de maneira rigorosa qual é o limite mínimo a partir do qual a gravidade religiosa passa a ser simples divertimento *(fun).* Entre nós, um pai que seja um tanto ou quanto pueril poderá ficar seriamente zangado se seus filhos o surpreenderem no exato momento em que estiver preparando os presentes de Natal. Na Colômbia Britânica, um pai Kwakiutl matou a filha por esta o ter surpreendido no momento em que talhava os objetos para uma cerimônia tribal[29]. A natureza instável do sentimento religioso entre os negros Loango é descrita por Pechuel-Loesche em termos muito semelhantes aos de Jensen. A crença desses selvagens nos espetáculos e nas cerimônias sagradas é uma espécie de semicrença, sempre acompanhada por uma atitude de troça e de indiferença. O essencial, conclui esse autor, reside no *ambiente*[30]. No capítulo intitulado *Primitive Cre-dulity,* de seu livro *The Threshold of Religion,* R. R. Marette expõe a idéia de que em todas as religiões primitivas se encontra um certo elemento de "faz de conta" *(make-believe).* Tanto o feiticeiro como o enfeitiçado são ao mesmo tempo conscientes e iludidos. Mas um deles escolhe o papel do iludido[31]. "O selvagem é um bom ator, capaz de deixar-se absorver inteiramente por seu papel, tal como a criança quando brinca; e, também tal como a criança, é um bom espectador, capaz de ficar mortalmente assustado com o rugido de uma coisa que sabe perfeitamente não ser um verdadeiro

---

24 *Beschneidung und Reifezeremonien bei Naturvblkern,* Stuttgart, 1933.
25 *Id.,* p. 151.
26 *Id.,* p. 156.
27 *Id.,* p. 158.
28 *Id., p.* 150.
29 F. Boas, *The Social Organisation and the Secret Societies oi lhe Kwakiutl Indians,* Washington, 1897, p. 435.
30 *Volkskunde von Loango,* Stuttgart, I907, p. 345.
31 Id., pp. 41-44.

leão[32]." O indígena, diz Malinowski, sente e teme sua crença, mais do que a formula de maneira clara para si mesmo[33]. Emprega certos termos e expressões, que devemos recolher como documentos da crença, tais como são, sem procurar integrá-los numa teoria estruturada. O comportamento dos indivíduos aos quais a sociedade primitiva atribui poderes sobrenaturais pode freqüentemente ser definido como um *playing up to the role* (manter-se fiel ao papel)[34].

Apesar desta consciência parcial do caráter fictício das coisas na magia e nos fenômenos sobrenaturais em geral, os mesmos observadores insistem que daí não deve concluir-se que todo o sistema de crenças e práticas seja apenas uma fraude inventada por um grupo de "incrédulos", tendo em vista dominar os "crédulos". É certo que esta interpretação não só é defendida por muitos viajantes, mas aparece até nas tradições dos próprios indígenas, mas, mesmo assim, não é possível que ela seja correta. "A origem de qualquer ato religioso só pode assentar na credulidade de todos, e sua manutenção espúria em defesa dos interesses de um grupo só pode ser a fase final de uma longa evolução[35]. Em minha opinião, também a psicanálise tende a cair nesta antiquada interpretação das cerimônias da circuncisão e da puberdade, que Jensen com tanta razão rejeita[36].

De tudo isto decorre claramente, pelo menos para mim, uma conseqüência: que é impossível perder de vista, por um momento só que seja, o conceito de jogo, em tudo quanto diz respeito à vida religiosa dos povos primitivos. Somos forçados constantemente, para descrever numerosos fenômenos, a empregar a palavra "jogo". Mais ainda: a unidade e a indivisibilidade da crença e da incredulidade, a indissolúvel ligação entre a gravidade do sagrado e o "faz de conta" e o divertimento, são melhor compreendidas no interior do próprio conceito de jogo. Embora admita a semelhança entre o mundo da criança e o do selvagem, Jensen pretende estabelecer uma distinção de princípio entre a mentalidade de ambos. Quando colocada em presença da figura de Papai Noel, a criança, segundo Jensen, encontra-se perante um "conceito acabado", no qual "se encontra imediatamente" graças a seu próprio talento e lucidez. Mas "a atitude criadora do selvagem em relação às cerimônias aqui em questão é algo de inteiramente diferente. Ele não se encontra perante conceitos acabados, e sim perante seu meio ambiente natural, o qual exige uma interpretação; ele capta o misterioso demonismo desse meio ambiente e procura dar-lhe uma forma representativa[37]". Reconhecemos aqui os pontos de vista de Frobenius, que foi professor de Jensen. Há, contudo, duas objeções que se impõem. Em primeiro lugar, quando afirma que o processo mental do selvagem é "algo de inteiramente diferente" do da criança, Jensen está se referindo, de um lado, aos *originadores* do culto, e, de outro, à criança *de hoje*. Mas nada sabemos desses originadores. Tudo aquilo que se nos oferece como objeto de estudo é uma comunidade religiosa que recebe as imagens de seu culto sob a forma de um material tradicional tão "acabado" como acontece no caso de criança, e que reage a essas imagens de maneira semelhante. Em segundo lugar, e mesmo que desprezemos este primeiro aspecto, continua inteiramente fora do alcance de nossa observação o processo de "interpretação" do meio ambiente natural, assim como o de sua "captação" e "representação" numa imagem ritual. Só através de metáforas fantasiosas Frobenius e Jensen conseguem forçar a uma abordagem do problema. Sobre a

---

32 *Id.,* p. 45.
33 *The Argonauts of the Western Pacific,* London, 1922, p. 239.
34 *Id.*. p. 240.
35 Jensen, *loc. cit.,* p. 152.
36 *Id.*. pp. 153, 173-7.
37 *Id.*. p. 149 e ss

função que opera no processo de construção de imagens, ou imaginação, o máximo que podemos afirmar é que se trata de uma função poética; e a melhor maneira de defini-la será chamar-lhe função de jogo ou função lúdica.

Assim, o problema aparentemente simples de saber o que é na realidade o jogo nos faz penetrar profundamente no problema da natureza e origem dos conceitos religiosos. Como se sabe, esta é uma das idéias básicas mais importantes para todo estudioso de religião comparada. Quando uma certa forma de religião aceita uma identidade sagrada entre duas coisas de natureza diferente, como por exemplo um ser humano e um animal, não podemos definir corretamente esta relação como uma "ligação simbólica", no sentido em que a entendemos. A identidade e unidade essencial de ambos é muito mais profunda do que a relação entre uma substância e sua imagem simbólica. É uma identidade mística. Um *se tornou o* outro. Em sua dança mágica, o selvagem *é* um canguru. Devemos sempre ter o máximo cuidado com as deficiências e as diferenças de nossos meios de expressão. Para formularmos uma idéia mínima dos hábitos mentais do selvagem, somos obrigados a traduzi-los em nossa terminologia. Quer queiramos quer não, sempre transpomos as concepções religiosas do selvagem para o plano de exatidão rigorosamente lógica de nosso tipo de pensamento. Exprimimos a relação entre ele e o animal com o qual se identifica como sendo uma "realidade" para ele, e um "jogo" para nós. O selvagem diz que se apoderou da "essência" do canguru, e nós dizemos que ele "brinca" de canguru. Mas o selvagem nada sabe das distinções conceptuais entre "ser" e "jogo", nada sabe sobre "identidade", "imagem" ou "símbolo". Portanto, continua em aberto a questão de saber se a melhor maneira de apreender o estado de espírito do. selvagem no momento em que celebra seus rituais não será o recurso à noção primária e universalmente compreensível de "jogo". Em nossa concepção do jogo, desaparece a distinção entre a crença e o "faz de conta". A noção de jogo associa-se naturalmente à de sagrado. Qualquer prelúdio de Bach, um verso de qualquer tragédia é prova disso. Decidindo considerar toda a esfera da chamada cultura primitiva como um domínio lúdico, abrimos caminho para uma compreensão mais direta e mais geral de sua natureza, de maneira mais eficaz do que se recorrêssemos a uma meticulosa análise psicológica ou sociológica.

O jogo sagrado, pelo fato de ser indispensável ao bem--estar da comunidade e um germe de intuição cósmica e de desenvolvimento social, não deixa de ser um jogo que, como dizia Platão, se processa fora e acima das austeras necessidades da vida quotidiana.

É nos domínios do jogo sagrado que a criança, o poeta e o selvagem encontram um elemento comum. O homem moderno, graças à sua sensibilidade estética, conseguiu aproximar-se desses domínios muito mais do que o homem "esclarecido" do século XVIII. Pensamos aqui no encanto especial da máscara, como objeto artístico, para o espírito moderno. Há hoje um esforço para sentir a essência da vida primitiva. Esta forma de exotismo é por vezes acompanhada de uma certa afetação, mas mesmo assim é muito mais profunda do que a moda dos turcos, dos indianos e dos chineses no século XVIII. O homem moderno tem uma aguda sensibilidade para tudo quanto é longínquo e estranho. Nada o ajuda melhor a compreender as sociedades primitivas do que seu gosto pelas máscaras e disfarces. A etnologia demonstrou a imensa importância social deste fato, e por seu lado todo indivíduo culto sente perante a máscara uma emoção estética imediata, composta de beleza, de temor e de mistério. Mesmo para o adulto civilizado de hoje, a máscara conserva algo de seu poder misterioso, inclusive quando a ela não está ligada emoção religiosa alguma. A visão de uma figura mascarada, como pura experiência estética, nos transporta

para além da vida quotidiana, para um mundo onde reina algo diferente da claridade do dia: o mundo do selvagem, da criança e do poeta, o mundo do jogo.

Mesmo se pudermos legitimamente resumir nossa concepção do significado dos ritos primitivos a um irredutível conceito de jogo, continuará de pé uma questão embaraçosa. Poderemos passar das formas religiosas inferiores para as mais elevadas? Dos estranhos e bárbaros rituais dos indígenas da África, da América e da Austrália o olhar passa naturalmente para os sacrifícios rituais dos Vedas, os quais contêm já, nos hinos do *Rig-Veda,* toda a sabedoria dos Upanishads, para as profundamente místicas homologias entre deus, homem e animal na religião dos egípcios, para os mistérios de Orfeu ou de Elêusis. Tanto quanto à forma como quanto à prática, todos estes estão intimamente ligados às chamadas religiões primitivas, mesmo quanto aos pormenores mais cruéis e bizarros. Mas o elevado grau de sabedoria e de verdade que neles vemos, ou julgamos ver, nos impede de a eles nos referirmos com aquele ar de superioridade que, afinal de contas, era igualmente despropositado no caso das culturas "'primitivas". É preciso determinar se esta semelhança formal nos autoriza a aplicar a noção de jogo à consciência do sagrado, à crença que essas formas superiores contêm. Se aceitarmos a definição platônica do jogo, nada haverá de incorreto ou irreverente em que o façamos. Segundo a concepção de Platão, a religião é essencialmente constituída pelos jogos dedicados à divindade, os quais são para os homens a mais elevada atividade possível. Seguir esta concepção não implica de maneira alguma que se abandone o mistério sagrado, ou que se deixe de considerar este a mais alta expressão possível daquilo que escapa às regras da lógica. Os atos de culto, pelo menos sob uma parte importante de seus aspectos, serão sempre abrangidos pela categoria de jogo, mas esta aparente subordinação em nada implica o não reconhecimento de seu caráter sagrado.

2. A Noção de Jogo e sua Expressão na Linguagem

Ao falarmos do jogo como algo que todos conhecem e ao procurarmos analisar ou definir a idéia que essa palavra exprime, precisamos ter sempre presente que essa noção é definida e talvez até limitada pela palavra que usamos para exprimi-la. Nem a palavra nem a noção tiveram origem num pensamento lógico ou científico, e sim na linguagem criadora, isto é, em inúmeras línguas, pois esse ato de "concepção" foi efetuado por mais do que uma vez. Não seria lícito esperar que cada uma das diferentes línguas encontrasse a mesma idéia e a mesma palavra ao tentar dar expressão à noção de jogo, à semelhança do que se passa com as noções de "pé" ou "mão", para as quais cada língua tem uma palavra bem definida. O problema é menos simples que isso.

Devemos aqui tomar como ponto de partida a noção de jogo em sua forma familiar, isto é, tal como é expressa pelas palavras mais comuns na maior parte das línguas européias modernas, com algumas variantes. Parece-nos que essa noção poderá ser razoavelmente bem definida nos seguintes termos: o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana". Assim definida, a noção parece capaz de abranger tudo aquilo a que chamamos "jogo" entre os animais, as crianças e os adultos: jogos de força e de destreza, jogos de sorte, de adivinhação, exibições de todo o gênero. Pareceu-nos que a categoria de jogo fosse suscetível de ser considerada um dos elementos espirituais básicos da vida.

Mas acontece que a categoria geral de jogo não foi distinguida com idêntico rigor por todas as línguas, nem sempre sendo sintetizada em uma única palavra. Em todos os povos encontramos o jogo, e sob formas extremamente semelhantes, mas as línguas desses povos diferem muitíssimo, em sua concepção do jogo, sem o conceber de maneira tão distinta e tão ampla como a maior parte das línguas européias modernas. Poderíamos, adotando uma perspectiva nominalista, negar a validade de um conceito geral, afirmando que em cada grupo humano o conceito "jogo" encerra apenas o que é expresso na palavra, ou antes, nas palavras que o designam. È possível que alguma língua tenha conseguido melhor do que outras sintetizar os diversos aspectos do jogo em uma só palavra, e parece ser esse o caso. A abstração de um conceito geral de jogo penetrou uma cultura muito mais cedo e de maneira mais completa do que outra, com o curioso resultado de haver línguas extremamente desenvol-vidas que conservaram o uso de palavras inteiramente diferentes para as diferentes formas de jogo, tendo esta multiplicidade de termos entravado a agregação de todas as formas em um termo único. Este caso pode ser comparado ao de em várias das chamadas línguas primitivas existirem palavras para designar as diferentes espécies de uma categoria, como por exemplo "enguia" e "lúcio", sem que haja palavra para designar a categoria geral "peixe".

Há diversos indícios que mostram que a abstração de um conceito geral de jogo foi, em algumas culturas, tão tardia e secundária como foi primária e fundamental a *função* do jogo. Quanto a este aspecto, parece-me extremamente significativo que em nenhuma das mitologias que conheço o jogo tenha sido encarnado numa figura divina ou demoníaca[1], ao passo que, por outro lado, freqüentemente representam-se os deuses entregues a um jogo. A ausência de uma palavra indo-européia comum para o jogo é outro elemento indicador do caráter tardio do

[1] Escusado seria lizer que Luso, filho ou companheiro de Baco e origi-nador da raça lusitana, foi uma invenção livresca extremamente tardia.

surgimento de um conceito geral de jogo. Mesmo o grupo das línguas germânicas difere muito em sua designação, dividindo-o em três termos distintos.

Provavelmente, não é por acaso que nos mesmos povos que possuem um "instinto" de jogo bem pronunciado encontramos diversas expressões distintas para designar a atividade lúdica. Creio poder afirmar que o fato se verifica de maneira mais ou menos acentuada no grego, no sânscrito, no chinês e no inglês,

O grego tem na desinência *-inda* uma designação extremamente curiosa e específica para os jogos infantis. Em si mesmas estas sílabas nada significam, limitando-se a dar a qualquer palavra a conotação de "jogar" alguma coisa". O sufixo *-inda* é indeclinável e lingüisticamente irredutível[2]. As crianças gregas jogavam *sfairinda* (à bola), *helkustinda* (à corda), *streptinda* (jogo de arremesso) ou *basilinda* (ao reizinho). A completa independência gramatical deste sufixo é como se fosse um símbolo da natureza inderivável do conceito de jogo. Contrastando com esta designação única dos jogos infantis, a língua grega possui nada menos de três palavras diferentes para designar o jogo em geral. Antes de mais temos παιδια, a mais conhecida de todas. Sua etimologia é evidente: designa aquilo que é próprio da criança, mas é imediatamente diferenciada de παιδιά (infantilidade) pelo acento. Todavia, o uso de παιδιά de modo algum está limitado aos jogos infantis. Com seus derivados παίζειν (brincar), παίγμα e παίγνιον(brinquedo), serve para indicar toda espécie de formas lúdicas, incluindo as mais elevadas e sagradas, conforme vimos no trecho citado das *Leis* de Platão, Todo este grupo de palavras parece estar associado às idéias de despreocupação e alegria. Comparado com παιδια, o outro termo que designa o jogo — ἀθύφω, ἀθύφμα— fica numa posição de segundo plano. Está mais ligado às idéias de frivolidade e futilidade.

Resta ainda, contudo, um domínio muito amplo e importante que em nossa terminologia também faz parte do jogo, e ao qual não correspondem as palavras gregas παιδιά e ἀθυφμα*:* as competições e concursos. Todo este domínio, de tão grande importância para a vida dos gregos, é designado pela palavra ἀγών. Pode-se bem dizer que no terreno do ἀγών está ausente uma parte essencial do conceito de jogo. Ao mesmo tempo, devemos admitir que os gregos podiam ter muita razão em estabelecer uma distinção lingüística entre a competição e o jogo. É certo que regra geral o elemento de "não-seriedade", o fator lúdico propriamente dito, não é claramente expresso pela palavra ἀγών. Além do mais, as competições de todo o gênero desempenhavam um papel de tal modo importante na cultura grega e na vida quotidiana de todos os gregos que pode parecer excessiva ousadia a pretensão de classificar como "jogo" uma parte tão grande da civilização grega. É este o ponto de vista adotado pelo Professor Bolkestein, em sua crítica a minhas opiniões em sentido contrário[3]. Censura-me ele por ter "ilegitimamente incluído as competições dos gregos, as quais vão desde as mais impregnadas de religiosidade até às mais triviais, na categoria de jogo". E continua: "Quando falamos dos *Jogos* Olímpicos, inadvertidamente fazemos uso de um termo latino, o qual exprime a apreciação dos romanos sobre as competições assim designadas, que é totalmente diferente da interpretação dos gregos". Depois de enumerar uma longa série de atividades *agonísticas* que mostram até que ponto toda a vida dos gregos era dominada pelo impulso competitivo, conclui ele: "Tudo isto nada tem a ver com o *jogo* — a menos que se pretenda que para os gregos tudo na vida era jogo!"

Em certo sentido é mesmo essa a tendência deste livro. Apesar de minha admiração pela sólida e lúcida interpretação da cultura grega apresentada pelo Professor Bolkestein, e apesar do fato de a língua grega não ser a

[2] Quando muito, podemos imaginar alguma afinidade com -ΙΓΘΟ CONcluindo daí que a desinência ινδα é de origem egéia ou pré-indogermânica. A terminação aparece como sufixo verbal em αλινδω e χυλίνδω, significando em, ambos os casos "gabar-se", variantes de αλίω e χυλίω. Neste caso a noção de "jogo" está muito enfraquecida.

[3] H. Bolkestein, *De cultuurhistoricus en zijn slof,* nas *Atas do XVII Congresso Holandês de Filologia,* Leyden, 1937, onde se refere à minha conferência sobre *Os limites entre o rogo e a seriedade na cultura.*

única a estabelecer uma distinção entre a competição e o jogo, estou firmemente convencido da existência de uma identidade profunda entre ambos. Dado que teremos que voltar repetidas vezes a esta distinção conceptual, limitar-me-ei aqui a apenas um argumento. O ἀγών na vida dos gregos, ou a competição em qualquer outra parte do mundo, possui todas as características formais do jogo e, quanto à sua função, pertence quase inteiramente ao domínio da festa, isto é, ao domínio lúdico. É totalmente impossível separar a competição, como função cultural, do complexo "jogo-festa-ritual". As razões devido às quais a língua grega estabelece essa nítida distinção terminológica entre o jogo e a competição podem, em minha opinião, ser explicadas da seguinte maneira. A concepção de uma noção geral de jogo, universal e logicamente homogênea, é, como vimos, uma invenção lingüística bastante tardia. Todavia, desde muito cedo as competições sagradas e profanas haviam tomado um lugar tão importante na vida dos gregos, adquirido um valor tão excepcional, que as pessoas deixaram de ter consciência de seu caráter lúdico. Sob todos os seus aspectos e em todas as ocasiões, a competição tornara-se uma função cultural tão intensa que os gregos a consideravam perfeitamente "habitual", como algo que existia naturalmente. Foi por este motivo que os gregos, possuindo duas palavras distintas para designar o jogo e a competição, não conseguiram identificar de maneira clara a presença, no segundo, do elemento lúdico essencial, daí resultando que a união conceptual e, portanto, lingüística, entre ambas, nunca foi efetivamente realizada.

Conforme veremos, a língua grega de maneira alguma é um caso único quanto a este aspecto. No sânscrito podemos encontrar pelo menos quatro raízes verbais correspondentes ao conceito de jogo. O termo mais geral é *kridati,* que designa o jogo entre os animais, as crianças e os adultos. Do mesmo modo que as palavras *Spiel, play* etc., nas línguas germânicas, também servem para designar o movimento do vento ou das ondas. Pode ter o significado de "saltar" ou "dançar", em geral, sem referência expressa à noção de jogo. Neste último caso, aproxima-se da raiz *nrt,* que abrange todo o domínio da dança e da representação dramática. Em seguida, temos *divyati,* que fundamentalmente designa os jogos de azar, mas corresponde também a outros aspectos da esfera lúdica, como brincar, contar piadas, fazer troça. O sentido original parece ser jogar, no sentido de "lançar", "atirar", mas há também uma ligação com a idéia de brilho, de irradiação[4]. Depois temos a raiz l*as* (da qual deriva *vilasa),* que designa ao mesmo tempo brilho, aparecimento súbito, ruído súbito, subir, ir e vir, brincar e "ocupar-se" de uma maneira geral, o que corresponde ao alemão *etwas treiben*[5]. Finalmente temos o nome *lila,* com seu verbo denominativo *lilayati* (que provavelmente tem o sentido originário de "balançar"), que exprime todos os aspectos mais ligeiros, frívolos, descuidados e insignificantes do jogo. Mas, o sentido principal de *lila* é o de "como se", designando "parecer", "imitar", a "aparência" das coisas, tal como o inglês *like, likeness* ou o alemão *gleich, Gleíchnis.* Assim, *gajalilaya* (à letra: "com elefante jogar") significa "como um elefante", e *gajendralila* (à letra: elefante-homem-jogo) significa um homem que representa um elefante ou que brinca de elefante. Em todas essas designações do jogo, o ponto de partida semântico parece ser a idéia de movimento rápido, relação esta que se verifica em muitas outras línguas. Evidentemente não pretendo afirmar que no início essas palavras denotassem exclusivamente o movimento rápido, vindo, só mais tarde, a ser aplicadas ao jogo. Que eu saiba, nenhuma das palavras que em sânscrito exprimem jogo serve para designar a competição enquanto tal. É um fato singular que não exista uma palavra específica

[4] Deixamos à parte, aqui, o problema de uma possível relação com dyu-céu aberto.
[5] Andar fazendo alguma coisa.

correspondente a esta última noção, apesar de se encontrarem na vida social da índia antiga as mais diversas formas de competição.

A amável contribuição do professor Duyvendak permite-me fazer algumas observações sobre a maneira de exprimir a função do jogo em chinês. Também neste caso, não se pode encontrar uma síntese única de todas as atividades que julgamos poder classificar como jogo. A palavra mais importante é *wan,* na qual predomina a idéia de jogo infantil, mas cujo âmbito semântico compreende os significados específicos seguintes: estar ocupado, ter prazer com alguma coisa, entreter-se, recalcitrar, dizer piadas, fazer troça. Serve também para designar a idéia de manejar, examinar, "farejar", dispor pequenos ornamentos e, finalmente, apreciar o luar. Portanto, o ponto de partida semântico parece ser a idéia de lidar com alguma coisa com uma atenção divertida, de se entregar despreocupadamente a uma atividade. A palavra não se aplica a jogos de destreza ou de azar, competições ou representações teatrais.

Para esta última categoria, o jogo dramático organizado, o chinês possui palavras que pertencem ao terreno conceptual da "disposição", do "arranjo", da "situação". Tudo aquilo que se relaciona com as competições é expresso pela palavra especial *tcheng,* que é o exato equivalente do grego ἀγών. Além desta, a palavra *sai* corresponde à idéia de competição organizada em vista de um prêmio.

Devo ao professor Uhlenbeck, meu antigo colega em Leyden, alguns exemplos de como o conceito de jogo é expresso em uma das chamadas línguas primitivas, o *blackfoot,* que pertence ao grupo *algonkin. A* raiz verbal *koani* indica os jogos infantis, sem estar ligada ao nome de qualquer jogo especial: designa os jogos infantis em geral. Contudo, quando se trata dos jogos dos adultos ou mesmo dos adolescentes, o termo *koani* não é mais usado, embora se trate dos mesmos jogos. Por outro lado, é curioso que *koani* volte a aparecer com um significado erótico, especialmente para indicar as relações ilícitas. O jogo organizado segundo regras é chamado *kaxtsi,* palavra que também se aplica aos jogos de azar, assim como aos jogos de destreza e de força. Aqui o elemento semântico é "ganhar" e "competir". A relação entre *koani* e *kaxtsi* é, portanto, semelhante àquela que existe entre παιδιά e ἀγών em grego, com a exceção de que os termos *blackfoot* são verbos e não nomes, e que os jogos de azar, que em grego são abrangidos pela categoria do παιξω, são em *blackfoot* abrangidos pela do agonístico. Tudo quanto pertence ao domínio da magia e da religião, como por exemplo as danças e as cerimônias, não é indicado nem por *koani* nem por *kaxtsi. O blackfoot* tem duas palavras diferentes para "ganhar": *amots* designa a vitória numa competição, corrida ou jogo, e também numa batalha, tendo neste último caso o sentido de "carnificina"; *skets,* ou *skits,* designa exclusivamente a vitória em jogos ou esportes. Segundo parece, há nesta última palavra uma fusão completa entre a esfera propriamente lúdica e a esfera agonística. Além disto, existe uma palavra especial para "apostar": *apska.* E um aspecto muito curioso é a possibilidade de dar a qualquer verbo, o significado secundário de "brincadeira", de "não ser a sério", acrescentando o prefixo *kip-,* que literalmente significa "simplesmente" ou "apenas". Assim, por exemplo, *aniu* significa "ele diz", e *kipaniu* significa "ele diz de brincadeira" ou "ele apenas diz".

Numa visão global, tudo parece indicar que a concepção e expressão do jogo em *blackfoot* é aparentada à do grego, embora não perfeitamente idêntica.

Já vimos, portanto, três línguas em que as palavras que designam competição são diferentes das que designam jogo, nomeadamente o grego, o sânscrito e o chinês, ao passo que o *blackfoot* estabelece a separação de maneira ligeiramente diferente. Quererá isto dizer que, afinal de contas, devemos aceitar a opinião do professor

Bolkestein de que esta divisão lingüística corresponde a uma diferença sociológica, psicológica e biológica profundamente arraigada, entre o jogo e a competição? Não apenas todo o material antropológico que adiante será exposto milita contra esta conclusão, mas também se lhe opõe um argumento de ordem lingüística. Ao lado das línguas acima referidas podemos colocar toda uma série de outras, igualmente variadas, que apresentam uma concepção mais ampla do jogo. Esta série compreende, além da maior parte das línguas européias modernas, o latim, o japonês e pelo menos uma das línguas semíticas.

O amável auxílio do professor Radher permite-me apresentar aqui algumas observações a respeito da língua japonesa. Ao contrário do chinês, e de maneira muito semelhante às línguas ocidentais modernas, o japonês designa a função lúdica com uma palavra única e bem definida, e possui ainda, paralelamente, um antônimo que designa a seriedade. O substantivo *asobi* e o verbo *asobu* significam: jogo em geral, recreação, relaxamento, divertimento, passatempo, excursão ou passeio, distração, deboche, preguiçar, ócio, disponibilidade, jogo de azar, estar desempregado. Significam igualmente jogar alguma coisa, representar, imitar. É de notar o uso de "jogo" no sentido da mobilidade limitada de uma roda, um instrumento ou qualquer outra estrutura, do mesmo modo que em holandês, alemão e inglês[6]. *Asobu* significa ainda o estudo sob a direção de um professor ou numa universidade, o que faz lembrar o uso da palavra latina *ludus* no sentido de escola. Pode também significar um combate simulado, mas não a competição enquanto tal; temos aqui outra distinção, embora ligeira, entre a competição e o jogo, E por último *asobu,* de maneira semelhante ao chinês *wan,* é a palavra usada para designar aquelas estéticas *tea-parties,* japonesas em que se toma chá ao mesmo tempo que se passam de mão em mão objetos de cerâmica, por entre exclamações de admiração. Parece não se verificar neste caso qualquer associação com as idéias de movimento rápido, de brilho ou de piada.

Uma análise mais cuidadosa da concepção japonesa do jogo levar-nos-ia a um estudo da cultura japonesa mais profundo do que o espaço nos permite. Limitemo-nos aos aspectos seguintes: a extraordinária seriedade e profunda gravidade do ideal japonês de vida é mascarada pela ficção elegante de que tudo não passa de jogo. Tal como a *chevalerie* da Idade Média cristã, o *bushido* japonês formou-se quase inteiramente no interior da esfera do jogo, e foi consignado em formas lúdicas. A língua conserva ainda esta concepção no *asobase-kotoba* (à letra: "língua-jogo") ou linguagem cortês, aquela que é empregada por quem se dirige a uma pessoa de estirpe mais elevada. A idéia convencional é que as classes mais altas apenas "brincam" ou "jogam" em tudo quanto fazem. A forma cortês equivalente a "você chega a Tóquio" é, à letra, "você brinca de chegar a Tóquio". Do mesmo modo, "soube que seu pai morreu" diz-se "soube que seu pai brincou de morrer". Se não me engano, esta expressão aproxima-se muito do holandês *U gelieve* (se lhe apraz) ou do alemão *Seine Majestat haben geruht* (Sua Majestade dignou-se)[7]. As pessoas de alta estirpe são imaginadas como se vivessem num mundo mais elevado, onde só o prazer ou o capricho levassem à ação.

Paralelamente a este disfarce da vida aristocrática por trás do jogo, existe em japonês uma noção muito acentuada da seriedade, do não-jogo. A palavra *màjime* corresponde a seriedade, sobriedade, gravidade, honestidade, solenidade, e, também, a tranqüilidade, decência, retidão. Está relacionada com a palavra que traduzimos por "face"

[6] Não tive a possibilidade de determinar se neste caso houve qualquer influência do termo técnico inglês.

[7] Convém todavia assinalar que a idéia de *ruhen* (repousar) só a título secundário foi aqui associada. *Geruhen* (dignar-se) não tem originariamente nada em comum com *ruhen* (repousar), mas é aparentado ao médio-holandês *roecken* (preocupar-se com; por exemplo *rokeeloos,* despreocupado).

na conhecida expressão chinesa "perder a face". No uso epitético, pode igualmente significar "prosaico", "terra a terra', É usada também em frases como "é a sério", "nada de graças", "levou a sério o que era só piada".

Nas línguas semíticas, segundo me informou o falecido amigo o professor Wensinck, o terreno semântico do jogo é dominado pela raiz *la'ab,* que é evidentemente da mesma família *de Ia'aí.* Neste caso, contudo, além de significar jogo em sentido próprio, a palavra designa também o riso e a troça. O árabe *la'iba* abrange o jogo em geral, assim como "fazer troça", "meter-se com alguém". Em aramaico *la'ab* significa rir e troçar. Além disso, em árabe e em sírio a mesma raiz significa "babar-se" (talvez devido ao hábito que têm as crianças de formar bolas com a saliva, o que pode muito bem ser interpretado como um jogo). O hebreu *sahaq* também associa o riso e o jogo. Por último, é curioso notar que em árabe *la'iba* serve para indicar o "jogo" de um instrumento musical, tal como em algumas línguas européias modernas. Portanto, nas línguas semíticas o conceito de jogo parece possuir um caráter um tanto ou quanto mais vago e fluido do que nas outras línguas que até aqui analisamos. Conforme veremos, o hebreu apresenta provas cabais da identidade entre o agonístico e o lúdico.

Contrastando fortemente com a heterogeneidade e a instabilidade das designações da função lúdica em grego, o latim cobre todo o terreno do jogo com uma única palavra: *ludus,* de *ludere,* de onde deriva diretamente *lusus.* Convém salientar que *jocus, jocari,* no sentido especial de fazer humor, de dizer piadas, não significa exatamente jogo em latim clássico. Embora *ludere* possa ser usado para designar os saltos dos peixes, o esvoaçar dos pássaros e o borbulhar das águas, sua etimologia não parece residir na esfera do movimento rápido, e sim na da não-seriedade, e particularmente na da "ilusão" e da "simulação". *Ludus* abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar. Na expressão *lares ludentes,* significa "dançar". Parece estar no primeiro plano a idéia de "simular" ou de "tomar o aspecto de". Os compostos *alludo, colludo, illudo* apontam todos na direção do irreal, do ilusório. Esta base semântica está oculta em *ludi,* no sentido dos grandes jogos públicos que desempenhavam um papel tão importante na vida romana, ou então no sentido de "escolas". No primeiro caso o ponto de partida semântico é a competição; no segundo, é provavelmente a "prática".

È interessante notar que *ludus,* como termo equivalente a jogo em geral, não apenas deixa de aparecer nas línguas românicas mas igualmente, tanto quanto sei, quase não deixou nelas qualquer vestígio. Em todas essas línguas, desde muito cedo, *ludus* foi suplantado por um derivado de *jocus,* cujo sentido específico (gracejar, troçar) foi ampliado para o de jogo em geral. É o caso do francês *jeu, jouer,* do italiano *gioco, giocare,* do espanhol *juego, jugar,* do português *jogo, jogar,* e do mesmo *joc, juca*[8]. Deixamos aqui de lado o problema de saber se o desaparecimento de *ludus* e *ludere* se deve a causas fonéticas ou semânticas.

Nas línguas européias modernas a palavra "jogo" abrange um terreno extremamente vasto. Como vimos, tanto nas línguas românicas como nas germânicas encontramo-la distribuída por diversos grupos de conceitos relacionados com o movimento ou com a ação, os quais nada têm a ver com o sentido estrito ou formal do termo. Assim, por exemplo, a aplicação de "jogo" à mobilidade limitada das peças de um mecanismo é comum ao francês, ao italiano, ao inglês, ao espanhol, ao alemão e ao holandês[9]; e, como vimos, também é comum ao japonês. Tudo parece indicar que o conceito de jogo abrange um terreno muito mais amplo do que παιξειν ou mesmo *ludere;*

[8] Existem palavras semelhantes em catalão, provençal e reto-romano.

[9] Esse uso também se encontra em português, embora com menos freqüência do que, por exemplo, em francês ou inglês. (N. do T.)

terreno este onde a idéia específica de jogo se dissolve inteiramente na de atividade e movimento ligeiro. Isto é especialmente evidente nas línguas germânicas.

Conforme vimos acima, estas não possuem uma palavra comum para designar o jogo. Devemos, portanto, concluir que no período hipotético do germânico primitivo o jogo não havia ainda sido concebido como idéia geral. Mas logo que cada um dos ramos em que o germânico se dividiu criou uma palavra para designar o jogo, todas estas palavras evoluíram semânticamente de maneira rigorosamente idêntica, ou melhor, o mesmo grupo de idéias, extremamente amplo e aparentemente heterogêneo, foi concebido como "jogo".

Nos textos de gótico antigo que chegaram até nós, extremamente fragmentários, e que se reduzem a pouco mais do que uma parte do Novo Testamento, não há nenhuma palavra equivalente a jogo; mas, a tradução de Marcos X, 34, χαι εμπαιξονονσιν αϋτώ ("e eles troçarão dele") pelas palavras *jah bilaikand ina* faz parecer mais ou menos certo que o gótico exprimia a idéia do jogo com o mesmo *laikan* que está na origem da palavra que designa o jogo nas línguas escandinavas, e também aparece, no mesmo sentido, no inglês antigo e no alto e baixo alemão. Nos textos góticos, *laikan* só aparece no sentido de "saltar". Conforme já vimos, o movimento rápido deve ser considerado o ponto de partida concreto de muitos dos vocábulos que designam o jogo[10]. Assim, no dicionário de alemão de Grimm o sentido original do substantivo, *leich,* em alto alemão, é dado como significando "um vivo movimento rítmico", estando todos os seus outros sentidos situados no interior da esfera lúdica; ao passo que o anglo-saxão *lacan* serve para dar a idéia de *to swing, to wave about*[11]*,* como um barco sobre as ondas, a do esvoaçar dos pássaros ou a do tremular de uma chama. Além disso *lâc* e *lacan,* tal como o velho nórdico *leikr, leika*[12]*,* designam todo o gênero de jogos, danças e exercícios físicos. Nas línguas escandinavas mais recentes, *lege, leka* estão quase exclusivamente restringidos ao sentido de "jogar".

O grande número de palavras derivadas da raiz *spil, spel* nas línguas germânicas é revelada de modo extremamente minucioso nos verbetes *Spiel* e *spielen* do *Deutsche Wôrter-buch* (X, 1, 1905), da autoria de M. Heyne e outros. Os aspectos que aqui nos interessam são os seguintes. Em primeiro lugar, a ligação entre o verbo e seu predicado. Pode-se dizer *ein Spiel treiben* em alemão, ou *een Spiel doen* em holandês, assim como *pursue a game* em inglês, mas o verbo próprio é "jogar". Diz-se *play a game,* ou *spielen ein Spiel*[13]. Em certa medida este aspecto se perdeu em inglês, com a duplicação em *play* e *game.* Permanece, não obstante o fato de ser necessário, a fim de exprimir a natureza da atividade em questão, que a idéia contida no substantivo seja repetida no verbo. Não quererá isto dizer que o ato de jogar possua uma natureza tão peculiar e independente que se exclui das categorias usuais da ação? Jogar não é "fazer", no sentido habitual; não se "faz" um jogo da mesma maneira que se "faz" ou se "vai" pescar, ou caçar, ou dançar; um jogo muito simplesmente "se joga".

Outro aspecto significativo é o que se segue. Seja qual for a língua que tomemos como exemplo, sempre encontramos uma tendência constante para enfraquecer a idéia do jogo, transformando este em uma simples atividade geral que está ligada ao jogo propriamente dito apenas através de um de seus diversos atributos, tais como a ligeireza, a tensão e a incerteza quanto ao resultado, a alternância segundo uma certa ordem, a livre escolha etc. Um exemplo muito antigo desta tendência é o do velho nórdico *leika,* que possui uma amplitude de significado

---

[10] O que faz lembrar a hipótese de Platão segundo a qual o jogo teve origem na necessidade de saltar que se verifica em todas as criaturas jovens, tanto animais como humanas. *(Leis,* II 653).

[11] Balançar, oscilar. (N. do T.)

[12] O velho nórdico *leika,* do mesmo modo que o holandês *spelen,* possui uma capacidade significativa extremamente ampla. É igualmente sinônimo de mover-se livremente, empreender, efetuar, manejar, e dedicar-se, passar o tempo a.

[13] Todas as cinco expressões se traduzem por *jogar um jogo.* (N. do T.)

extraordinariamente grande, incluindo "mover-se livremente", "causar" ou "provocar", "segurar", "distrair-se", "passar o tempo", "praticar". Já tratamos do uso de "jogo" no sentido de mobilidade limitada ou liberdade de movimento. A este respeito, disse o presidente do Banco da Holanda, por ocasião da desvalorização do florim, sem qualquer intenção de fazer espírito ou poesia, que "no reduzido campo de ação que ora lhe restava, o padrão-ouro não podia mais *jogar*[14]. Expressões do tipo de "livre jogo", "alguma coisa está em jogo" etc., são testemunho dessa atenuação do conceito. Tal fato deve-se menos a uma transferência metafórica da idéia para conceitos diferentes do da atividade lúdica propriamente dita do que a uma dissolução espontânea da idéia numa ironia inconsciente. Provavelmente não foi por acaso que no médio alto alemão a palavra jogo *(spil)* e seus compostos gozaram de grande favor na linguagem dos místicos. Certos tipos de pensamento parecem ter uma inclinação especial para estas palavras. Compare-se com a evidente predileção de Kant por expressões como "o jogo da imaginação", "o jogo das idéias" ou "todo o jogo dialético das idéias cosmológicas".

Antes de passar à terceira raiz do conceito de jogo nas línguas germânicas, isto é, o próprio jogo, lembremos de passagem que o inglês arcaico ou anglo-saxão, além dos termos *lâc* e *plega,* possuía também *spelian,* mas exclusivamente no sentido específico de "representar o papel de alguém" ou de "tomar o lugar de outrem", *vicem gerere.* É aplicado, por exemplo, ao carneiro que foi oferecido em sacrifício no lugar de Isaac. Esta significação pode também caber ao holandês *spelen* ou ao inglês *playing* {*playing a part,* "desempenhar um papel"), mas não a título essencial. Deixaremos aqui de lado o problema de saber até que ponto *spelian* está gramaticalmente ligado ao alemão *spielen*[15].

Merece especial interesse, do ponto de vista semântico, o caso do inglês *play, to play.* Etimologicamente, a palavra deriva do anglo-saxão *plega, plegan,* significando originaria-mente "jogo" ou "jogar", mas indica também um movimento rápido, um gesto, um aperto de mãos, bater palmas, tocar instrumentos musicais, e todos os tipos de exercício físico. O inglês atual conserva, ainda em grande parte, esta significação mais ampla, como por exemplo na segunda cena do quarto ato de *Ricardo III* de Shakespeare:

Ah, Buckingham, now do I play the touch To try if thou be current gold indeed.

Do ponto de vista formal, há uma correspondência total e indubitável entre o inglês arcaico *plegan* e o saxão antigo (continental) *plegan, o* alto alemão arcaico *pflegan* e o frisão antigo *plega.* Todas estas palavras, das quais derivam diretamente, em alemão, *pflegen* e, em holandês, *plegen,* possuem, todavia, um sentido abstrato que não é o do jogo. Os significados mais antigos são: "dar garantia de, correr um risco, expor-se a um perigo por alguém ou alguma coisa"[16]. Seguem-se "comprometer-se ou vincular-se *(sich verpflichten),* assistir a, tomar conta de *(verpflegen)". O* uso do alemão *pflegen* está ligado à idéia da realização de um ato sagrado, assim como à de dar conselhos e à da administração da justiça *(Rechtspflege),* e em outras línguas germânicas é possível "pflegen" homenagens, agradecimentos, juramentos, pranto, trabalho, amor, feitiçaria e até, mas só raramente, o "jogo"[17]. Portanto, os domínios próprios desta palavra são principalmente o da religião, o do direito e o da ética. Devido à evidente diferença de sentido, tem sido até hoje comumente aceite que o termo inglês *to play,* o alemão *pflegen* e seus outros

---

14 O termo *jogar* não seria o naturalmente usado em português, neste caso, onde seria substituído por expressões como "desempenhar um papel" ou *'ter livre curso". (N. do T.)

15 A terminação *-spiel,* como no alemão *Beispiel* ou *Kirchspiel* e no holandês *kerspel* ou *dingspel é* geralmente considerada como pertencente à raiz *spell* (da qual deriva o holandês *spellen,* soletrar), que dá também em inglês *spell* (soletrar) e *gospel* (evangelho), e como diferente da raiz .*pel- (jogo).

16 Cf. J. Franck, *Etymologisch Woordenboek der Neãerlandsche toal,* publicado por N. van Wijk (Haia, 1912); *Woordenboek der Nederlanãsche taal,* XII I, publicado por G. J. Boekenoogen e J. H. van Lesen (Haia-Leyden, 1931),

17 Em uma das canções de Hadewich, monja de Brabante (século XIII). encontram-se os seguintes versos: Der minnen ghebruken, dat es een spel, Dat niemand wel ghetoenen en mach, Ende al mocht dies pleget iet toenen wel, Hine const verstaen, dies noijt en plach. *Liedeven van Hadewijch,* ed. Johanna Snellen (Amsterdã, 1907). Aqui, *plegen* pode indubitavelmente ser traduzido por "jogar".

equivalentes germânicos são etimologicamente homônimos, sendo derivados de raízes de som semelhante, mas de diferentes origens. As observações que até aqui fizemos nos permitem sustentar a opinião contrária. A diferença reside mais no fato de *to play* evoluir mais no sentido do concreto, ao passo que *pflegen* tende mais para o lado do abstrato, estando, todavia, ambos semanticamente ligados a um domínio muito próximo ao do jogo, ao qual podemos chamar a esfera do cerimonial. Entre as mais antigas significações de *pflegen* encontram-se as de "celebração de festas" e de "exibição de riqueza". Pertence a esta ordem de idéias o holandês *plechtig* (solene, cerimonioso). Formalmente, a palavra alemã *Pflicht* e a holandesa *Plicht* correspondem em anglo-saxão a *pliht* (de onde deriva em inglês *plight)*[18]. Enquanto as palavras do holandês e do alemão significam "dever", e quase nada mais do que isso, *pliht* significa fundamentalmente "perigo", e secundariamente "ofensa", "falta", "censura", e finalmente "compromisso" *(pledge).* O verbo *plihtan* tem o sentido de "expor-se ao perigo", "comprometer-se", "empenhar-se". Quanto a *pledge, o* latim medieval formou a palavra *plegium* a partir do germano *plegan,* e por sua vez *plegium* se transformou no francês antigo *pleige,* de onde deriva o termo inglês *pledge.* Os significados mais antigos desta palavra são "segurança", "caução", "refém", significando ainda o *gage af battle,* ou seja, aposta, no sentido de "desafio", e por último a cerimônia mediante a qual se assume um compromisso, o brinde *(pledge)* à saúde de alguém, além de "promessa" e "compromisso"[19].

Quem poderia negar que todos estes conceitos — desafio, perigo, competição etc. — estão muito próximos do domínio lúdico? Jogo e perigo, risco, sorte, temeridade — em todos estes casos trata-se do mesmo campo de ação, em que alguma coisa está "em jogo". Somos tentados a concluir que as palavras *play* e *pflegen,* juntamente com seus derivados, são, além de formalmente, semanticamente idênticas.

Isto nos leva de volta às relações entre jogo e competição, sendo a competição e a luta tomadas em sentido mais amplo. Em todas as línguas germânicas, assim como em muitas outras, os termos tipicamente lúdicos são normalmente aplicados também ao combate a mão armada. A poesia anglo-saxã, para nos limitarmos a um único exemplo, está cheia de tais termos e frases. O combate armado, ou batalha, é chamado *heado-lac* ou *beadu-lac, o* que significa literalmente "jogo da batalha"; ou *asc-plega,* "jogo da lança". Não há dúvida de que, no caso destes compostos, nos encontramos perante metáforas poéticas, uma transferência plenamente consciente do conceito de jogo para o conceito de batalha. O mesmo se aplica, embora de maneira menos evidente, ao *Spilodun ther Vrankon* ("Lá jogaram os francos") da canção em alto alemão antigo chamada *Ludwigslied,* que celebra a vitória de Ludwig III, rei dos francos ocidentais, sobre os normandos, em Sancourt, em 881. Apesar disto, seria temerário concluir que todos os usos de termos lúdicos ligados ao combate a sério não passam de liberdades poéticas. É aqui necessário que nos coloquemos no interior da esfera do pensamento primitivo, na qual o combate armado e toda a espécie de competições, desde os jogos mais triviais até os torneios mais mortíferos, eram incluídos juntamente com o jogo propriamente dito, numa única idéia fundamental, a de uma luta com a sorte limitada por certas regras. Deste ponto de vista, a aplicação da palavra "jogo" ao combate dificilmente pode ser considerada uma metáfora consciente. O jogo é um combate e o combate é um jogo.

Nenhum exemplo da identidade essencial entre o jogo e o combate nas culturas primitivas pode ser mais decisivo do que aquele que aparece no Antigo Testamento. No Segundo Livro de Samuel (II, 14), Abner diz a Joab:

---

[18] *AO* lado de *pleoh,* em frisão antigo *plê* (perigo).

[19] Compare-se com estes sentidos de *pledge* o anglo-saxão *beadoweg, haedeweg — poculum certaminis, certamen.*

"Que agora os jovens se ergam e joguem perante nós. (Reg. II, 2-14: *Surgant pueri et ludant coram nobis.)* E vieram doze de cada lado, e agarrou cada um deles seu companheiro pela cabeça, e cada um deles enterrou sua espada no flanco de seu companheiro, de modo que caíam juntos. E o lugar onde caíram se chamou desde então o Campo dos Fortes." Para nosso ponto de vista, não importa saber se esta estória tem algum fundamento histórico ou se é apenas uma lenda etimológica inventada para explicar o nome de uma determinada localidade. Importa-nos unicamente o fato de essa ação ser chamada jogo, e de não haver referência alguma ao fato de não se tratar de um simples jogo. A tradução *ludant* é impecável: "que joguem". O texto hebreu emprega aqui uma forma do verbo *sahaq,* que significa fundamentalmente "rir", assim como "fazer algo jocosamente", e também "dançar"[20]. Evidentemente é impossível que aqui se trate de liberdade poética; o fato é que é possível um jogo ser mortal sem por isso deixar de ser um jogo, o que constitui mais uma razão para não se estabelecer separação entre os conceitos de jogo e de competição[21]. Isto nos conduz a uma outra conclusão: dada a indivisibilidade entre o jogo e o combate, no espírito primitivo, segue-se naturalmente a assimilação entre a caça e o jogo. Esta se encontra em numerosos aspectos da língua e da literatura, e não há necessidade de nela insistirmos.

Referindo-nos à raiz da palavra *play (pflegen),* descobrimos que a palavra "jogo" pode aparecer no interior do domínio do cerimonial. É o que se passa, de modo muito especial, com a palavra mais comumente usada em holandês para designar o casamento *(huwelijk),* a qual reflete ainda em médio baixo holandês *huweleec* ou *huweleic* (à letra: "jogo do casamento"). Compare-se também com f*eestelic* (festa, festival) e *vechtelic* (luta; em frisão antigo, *fyucht-leek).* Todas estas palavras são compostos da raiz *leik,* já referida, que forneceu às línguas escandinavas o termo geral para designar o jogo. Em sua forma anglo-saxã, *lâc, la-can,* significa, além de jogo, salto e movimento rítmico, e também sacrifício, oferta, dádiva, favor, e mesmo generosidade, munificência. O ponto de partida desta curiosa evolução semântica reside provavelmente em palavras como *ecgalâc* e *sveorda-lâc,* dança do sabre; de onde provém, segundo Grimm, o conceito de dança ritual, propiciatória[22].

Antes de concluir o exame lingüístico da noção de jogo, é necessário fazer ainda referência a algumas aplicações especiais da palavra "jogo", sobretudo em relação à designação do manejo dos instrumentos musicais. Observamos acima que o árabe *la'iba* tem este sentido em comum com certo número de línguas européias, nomeadamente as línguas germânicas (e algumas das eslavas), as quais, já em sua fase medieval, designam a mestria instrumental pela palavra "jogo"[23]. Entre as línguas românicas, ao que parece, apenas o francês possui *jeu* e *jouer* neste sentido[24], o que poderia ser tomado como sinal de influência germânica. Nem em grego nem em latim existe essa acepção. O fato de o alemão *Spielmann* (em holandês, *Speelman)* haver adquirido a conotação "músico" não significa necessariamente que haja aqui uma ligação direta com a noção de "tocar instrumentos"; *Spielmann* corresponde de maneira exata a *joculator, jongleur,* cujo sentido amplo original (um artista ou intérprete de qualquer tipo) foi sendo restringido, até chegar por um lado à noção de poeta cantor e por outro, à de músico, para finalmente ser reduzido à de malabarista, qualquer homem que faz habilidades com facas ou bolas.

---

[20] Nos Setenta temos: αναστητωσαν δη .τα παιδαφια χαι Παιξατωσαν ενωπιον νμων.

[21] Observe-se ainda de passagem que os combates singulares entre Thor e Loki em Utgardloki, no *Gyljaginning,* 95, recebem a designação de *leika.*

[22] Grimm, *Deutsche Mythologie,* ed. E. H. Meyer, 1 (Göttingen, 1875, p. 32). Ct. Jan de Vries, *Allgermanische Religionsgeschichte,* I (Berlim, 1934, p. 256); Robert Stumpfl, *Kultsoiele der Germanen als Ursprung des mittelalterli-chen Dramas* (Bonn, 1936, p. 122 e ss.).

[23] O frisão moderno estabelece uma distinção entre *boartsje* (jogos infantis) e *spytje* (tocar instrumentos musicais), sendo este último termo provavelmente uma contribuição holandesa.

[24] O italiano utiliza *sonare,* e o espanhol *tocar.*

É perfeitamente natural que tenhamos tendência a conceber a música como pertencente ao domínio do jogo, mesmo sem levar em conta estes aspectos especificamente lingüísticos. A interpretação musical possui desde o início todas as características formais do jogo propriamente dito. É uma atividade que se inicia e termina dentro de estreitos limites de tempo e de lugar, é passível de repetição, consiste essencialmente em ordem, ritmo e alternância, transporta tanto o público como os intérpretes para fora da vida quotidiana, para uma região de alegria e serenidade, conferindo mesmo à música triste o caráter de um sublime prazer. Por outras palavras, tem o poder de "encantar" e de "arrebatar" tanto uns como outros. Seria em si mesmo perfeitamente compreensível, portanto, englobar no jogo toda espécie de música. Todavia, sabemos que o jogo é algo diferente, dotado de uma perfeita autonomia. Além disso, se se tiver em mente que o termo "jogo" nunca é aplicado ao canto, e só em algumas línguas é aplicado à música instrumental, considerar-se-á provável que o elo de ligação entre o jogo e a habilidade instrumental deva ser procurado no movimento ágil e ordenado dos dedos.

Há ainda um outro uso da palavra "jogo", que de modo algum é menos fundamental ou menos amplo do que a identificação entre o jogo e o combate a sério, a saber, o jogo tomado em sentido erótico. Nas línguas germânicas são extremamente abundantes as aplicações eróticas da palavra, c pouco necessário se torna citar grande número de exemplos. Em alemão, usa-se *Spielkind* (em holandês *speelkind)* para designar a criança nascida fora do casamento; compare-se também com o holandês *aanspelen, o* acasalamento dos cães, e *minnespel, o* ato de copular. A velha raiz germânica *leik, leikan* persiste ainda nas palavras alemãs *Laich* e *laichen* (pôr ovos, no caso dos peixes), no sueco *leka, o* acasalamento das aves, e no inglês *lechery*[25]. Em sânscrito existem idênticas acepções da palavra, como por exemplo o uso freqüente de *kridati* (jogo) em sentido erótico em termos como *kridarat-nam* (à letra: "a jóia dos jogos"), que significa "copulação". De acordo com isso, o professor Buytendijk considera o jogo do amor o exemplo mais perfeito do jogo em geral, pois apresenta da forma mais clara possível todos os caracteres essenciais do jogo[26]. Mas é necessário que sejamos mais específicos. Se nos limitarmos às características formais e funcionais do jogo, tais como acima foram resumidas, é evidente que poucas podem efetivamente servir como exemplos do ato sexual. Aquilo que o espírito da linguagem tende a conceber como jogo não é propriamente o ato sexual enquanto tal, trata-se principalmente do caminho que a ele conduz, o prelúdio e preparação do amor, que freqüentemente revela numerosas características lúdicas. Isto é particularmente verdadeiro nos casos em que um dos sexos necessita conquistar o outro antes da cópula. Os elementos dinâmicos do jogo referidos por Buytendijk, tais como a criação deliberada de obstáculos, o adorno, a surpresa, o fingimento, a tensão etc., pertencem todos eles ao processo do *flirt* e do *wooing*[27]. Todavia, nenhuma destas funções pode ser considerada jogo em sentido estrito. O elemento lúdico só se exprime de maneira inequívoca nos passos de dança que precedem a cópula entre as aves. As carícias enquanto tais não possuem um caráter lúdico, embora ocasionalmente possam revestir-se desse aspecto. E seria inteiramente errôneo incluir o próprio ato sexual, como jogo de amor, na categoria de jogo. O processo biológico da cópula não corresponde às características formais do jogo, tais como as enunciamos. Também a linguagem normalmente estabelece uma distinção entre o jogo do amor e a cópula. A palavra "jogo" é especialmente, ou mesmo exclusivamente, reservada para as relações eróticas que escapam à norma social. Como vimos no caso do *blackfoot,* a mesma palavra *koani* designa os jogos infantis em geral e as relações sexuais ilícitas. Em

---

25 Lascívia, lubricidade. (N *do T.)*

26 *Op. cit.*, p. 95: cf. p. 27 e ss.

27 "Fazer a corte" ou "namorar". (N. *do T.)*

resumo, portanto, e contrastando acentuadamente com a profundamente arraigada afinidade entre o jogo e a luta, vemo-nos obrigados a considerar o uso erótico do termo lúdico, por mais universalmente aceite e mais evidente que possa ser, como uma metáfora perfeitamente típica e consciente.

O valor conceptual de uma palavra é sempre condicionado pela palavra que designa seu oposto. Para nós, a antítese do jogo é a *seriedade,* e também num sentido muito especial, o de *trabalho,* ao passo que à seriedade podem também opor-se a piada e a brincadeira. Todavia, a mais importante é a parelha complementar de opostos *jogo-seriedade.* Nem todas as línguas exprimem esse contraste de maneira tão simples e completa como as do grupo germânico, com o termo *ernst (earnest,* em inglês), que corresponde exatamente ao *alvara* das línguas escandinavas. Igualmente definido é, em grego, o contraste entre σπουδη′ e παιδια'. Outras línguas designam o contrário do jogo mediante um adjetivo, como por exemplo em latim, onde não existe nenhum substantivo correspondente a *serius.* Tal fato parece indicar que a abstração do antônimo de jogo é conceptualmente incompleta. *Gravitas, gravis* podem por vezes designar a seriedade, mas não correspondem especificamente a essa acepção. As línguas românicas também precisam resolver o problema com um derivado do adjetivo, como a *serietà* do italiano ou a *seriedad* do espanhol. O francês só muito relutantemente substantiva o conceito — *sériosité* é um termo que possui uma existência extremamente débil[28], do mesmo modo que o inglês *seriousness.*

O ponto de partida semântico do grego σπουδη' é "zelo" ou "rapidez", e o latim *serius* tem, provavelmente, a idéia de "pesado". A palavra germânica apresenta maiores dificuldades. O sentido original de *ernest, ernust, eornost* é geralmente considerado como sendo "combate", "luta". E efetivamente em muitos casos significa "luta". A dificuldade surge porque no caso do inglês *earnest* parece ter havido coincidência entre duas formas diferentes, uma correspondendo ao inglês antigo *(e)ornest,* e a outra ao nórdico antigo *orrusta,* que significa "batalha, combate individual, prélio ou desafio". A identidade etimológica destas duas palavras constitui uma questão em aberto, portanto não procuraremos resolvê-la e passaremos a nossa conclusão geral.

Podemos talvez afirmar que na linguagem o conceito de jogo parece ser muito mais fundamental do que seu oposto. A necessidade de um termo amplo capaz de exprimir o "não--jogo" deve ter sido bem pouco intensa, e as diversas expressões da "seriedade" não passam de uma tentativa secundária da linguagem para inventar o oposto conceptual de "jogo". Todas elas se agrupam em redor das idéias de "zelo", de "esforço", de "aplicação", apesar do fato de que, em si mesmas, todas estas qualidades, podem também ser encontradas associadas ao jogo. O surgimento de uma palavra para designar a "seriedade" significa que os homens tomaram consciência do conceito de jogo como entidade independente — processo este que, como anteriormente salientamos, é bastante tardio. Não é, portanto, de se admirar que as línguas germânicas, com seu conceito de jogo tão amplo e pronunciado, tenham também acentuado mais fortemente o seu oposto.

Deixando de lado o problema lingüístico, e analisando um pouco mais atentamente a antítese jogo-seriedade, verificamos que os dois termos não possuem valor idêntico: jogo é positivo, seriedade é negativo. O significado de "seriedade" é definido de maneira exaustiva pela negação de "jogo" — seriedade significando ausência de jogo ou brincadeira c nada mais. Por outro lado, o significado de "jogo" de modo algum se define ou se esgota se considerado simplesmente como ausência de seriedade. O jogo é uma entidade autônoma. O conceito de

---

28 o autor parece esquecer aqui o uso tão generalizado de *sérieux* como substantivo (le *sérieux* opõe-se bastante rigorosamente a jeu), USO que não possui equivalente em português, espanhol ou italiano. (N. *do* T.)

jogo enquanto tal é de ordem mais elevada do que o de seriedade. Porque a seriedade procura excluir o jogo, ao passo que o jogo pode muito bem incluir a seriedade.

3. O Jogo e a Competição como Funções Culturais

O fato de apontarmos a presença de um elemento lúdico na cultura não quer dizer que atribuamos aos jogos um lugar de primeiro plano, entre as diversas atividades da vida civilizada, nem que pretendamos afirmar que a civilização teve origem no jogo através de qualquer processo evolutivo, no sentido de ter havido algo que inicialmente era jogo e depois se transformou em algo que não era mais jogo, sendo-lhe possível ser considerado cultura. A concepção que apresentamos nas páginas que se seguem é que a cultura surge sob a forma de jogo, que ela é, desde seus primeiros passos, como que "jogada". Mesmo as atividades que visam à satisfação imediata das necessidades vitais, como por exemplo a caça, tendem a assumir nas sociedades primitivas uma forma lúdica. A vida social reveste-se de formas suprabiológicas, que lhe conferem uma dignidade superior sob a forma de jogo, e é através deste último que a sociedade exprime sua interpretação da vida e do mundo. Não queremos com isto dizer que o jogo se transforma em cultura, e sim que em suas fases mais primitivas a cultura possui um caráter lúdico, que ela se processa segundo as formas e no ambiente do jogo. Na dupla unidade do jogo e da cultura, é ao jogo que cabe a primazia. Este é objetivamente observável, passível de definição concreta, ao passo que a cultura é apenas um termo que nossa consciência histórica atribui a determinados aspectos. Esta concepção está próxima da de Frobenius, que se refere, em seu *Kulturgeschichte Afrikas*[1], à gênese da cultura *als eines aus dem naturlichen "Sein" aufgestiegenen "Spieles"* (como um jogo" que emerge do "ser" natural). Em minha opinião, contudo, Frobenius concebe as relações entre o jogo e a cultura de maneira demasiado mística, descrevendo-as de modo excessivamente vago. Não consegue pôr o dedo no ponto onde a cultura emerge do jogo.

No decurso da evolução de uma cultura, quer progredindo quer regredindo, a relação original por nós definida entre o jogo e o não-jogo não permanece imutável. Regra geral, o elemento lúdico vai gradualmente passando para segundo plano, sendo sua maior parte absorvida pela esfera do sagrado. O restante cristaliza-se sob a forma de saber: folclore, poesia, filosofia, e as diversas formas da vida jurídica e política. Fica assim completamente oculto por detrás dos fenômenos culturais o elemento lúdico original. Mas ó sempre possível que a qualquer momento, mesmo nas civilizações mais desenvolvidas, o "instinto" lúdico se reafirme em sua plenitude, mergulhando o indivíduo e a massa na intoxicação de um jogo gigantesco.

Como é natural, a relação entre cultura e jogo torna-se especialmente evidente nas formas mais elevadas dos jogos sociais, onde estes consistem na atividade ordenada de um grupo ou de dois grupos opostos. O jogo solitário só dentro de estreitos limites possui uma capacidade criadora de cultura. Conforme acima assinalamos, todos os fatores básicos do jogo, tanto individuais quanto comunitários, encontram-se já presentes na vida animal — a saber, nas competições, exibições, representações, desafios, nos ornamentos e pavoneios, nos fingimentos e nas regras limitativas. É duplamente notável que os pássaros, filogeneticamente tão distantes dos seres humanos, possuam tantos elementos em comum com estes. Os faisões silvestres executam danças, os corvos realizam competições de vôo, as aves do paraíso e outras ornamentam os ninhos, as aves canoras emitem suas melodias. Assim, as competições e exibições, enquanto divertimentos, não procedem da cultura, mas, pelo contrário, precedem-na.

---

[1] P. 23.

Os jogos em grupo possuem um caráter fundamentalmente antitético. Em geral, são jogados entre duas equipes. Todavia, as danças, cortejos e espetáculos podem ser inteiramente destituídos desse caráter antitético. Além disso, "antitético" não é necessariamente sinônimo de "combativo" ou "agonístico". Um canto alternado, as duas metades de um coro, um minueto, as vozes de um conjunto musical, o jogo da "cama de gato" (tão interessante para o antropólogo, pois em alguns povos primitivos implica complicados sistemas de magia), são exemplos de jogo antitético que nem sempre são agonísticos, embora, por vezes, neles seja possível verificar uma certa emulação. É freqüente uma atividade possuidora de um caráter autônomo, como por exemplo a apresentação de uma peça de teatro ou de uma composição musical, passar ocasionalmente para a categoria agonística, por tomar-se pretexto para uma competição, sendo o prêmio conferido em função da composição ou da execução, como acontecia no teatro grego.

Apontamos, entre as características gerais do jogo, a tensão e a incerteza. Está sempre presente a pergunta: "dará certo"? Esta condição verifica-se mesmo quando jogamos paciência ou fazemos quebra-cabeças, acrósticos, palavras cruzadas, diabolô etc. A tensão e a incerteza quanto ao resultado aumentam enormemente quando o elemento antitético se torna efetivamente agonístico nos jogos entre grupos. A paixão de ganhar ameaça por vezes destruir a ligeireza própria do jogo. E aqui surge uma distinção importante. Nos jogos puramente de sorte, a tensão sentida pelo jogador só muito fracamente é comunicada a qualquer observador. Os jogos de azar constituem um curiosíssimo objeto de pesquisa cultural, mas devemos considerá-los inúteis para o estudo da evolução da cultura. São estéreis, nada acrescentam à vida do espírito. Mas esta situação muda logo que o jogo exige aplicação, conhecimentos, habilidade, coragem e força. Quanto mais "difícil" é o jogo, maior a tensão entre os que a ele assistem. É possível um jogo de xadrez fascinar os assistentes, embora, apesar disso, ele seja estéril para a cultura e destituído de qualquer encanto visível. E a partir do momento em que um jogo é um espectáculo belo seu valor cultural torna-se evidente. Mas este valor estético não é indispensável para a cultura: os valores físicos, intelectuais, morais ou espirituais também são capazes de elevar o jogo até o nível cultural. Quanto maior é sua capacidade de elevar o tom, a intensidade da vida do indivíduo ou do grupo, mais rapidamente passará a fazer parte da civilização. A representação sagrada e a competição solene são duas formas que surgem constantemente na civilização, permitindo a esta desenvolver-se como jogo e no jogo.

Imediatamente se coloca aqui o problema que afloramos no primeiro capítulo[2]. Será legítimo fazer o conceito de jogo abranger toda espécie de competições? Vimos como os gregos estabeleciam uma distinção entre ἀγών e παιδιά. Aliás, tal fato poderia ser explicado em termos etimológicos, pois a palavra παιδιά evocava o aspecto infantil de maneira tão intensa que dificilmente poderia ter sido aplicada às competições sérias que constituíam o núcleo central da vida social helênica. Por outro lado, a palavra ἀγων definia a competição de um ponto de vista inteiramente diferente. Seu sentido original parece ter sido o de "reunião" (compare-se com ἀγοφά, a praça do mercado, palavra relacionada com ἀγων); como termo, portanto, nada tem a ver com o jogo propriamente dito. Mas a identidade essencial do jogo e da competição nem por isso deixa de ser entrevista quando, conforme vimos, Platão emprega παίγνιον para designar as danças rituais armadas dos Curetas (τά ἀων ουφτωι ἐνόπλια *παίγνια*) e παιδιά para os ritos em geral. O fato de a maior parte das competições dos gregos serem realizadas com uma seriedade mortal não é razão para separar o *agon* do jogo, ou para negar o caráter lúdico do primeiro. A competição possui

[2] P. 29.

todas as características formais e a maior parte das características funcionais do jogo. Tanto o holandês quanto o alemão possuem uma palavra que exprime esta unidade de maneira extremamente clara: respectivamente, *wedkamp* e *Wettkampf*. Esta palavra encerra a idéia do campo de jogo *(compus,* em latim), e a da aposta *(Wette).* Além do mais, é a palavra normalmente usada nessas línguas para designar as competições. Cabe aqui uma nova referência ao notável testemunho do Segundo Livro de Samuel, no qual uma luta de morte entre dois grupos era, apesar disso, chamada "jogo", sendo a palavra extraída da esfera do riso. Em grande número de vasos gregos podemos verificar competições entre homens armados caracterizadas como *agon* pela presença dos tocadores de flauta que as acompanha[3]. Nos Jogos Olímpicos havia duelos que só terminavam com a morte de um dos contendores[4]. As tremendas proezas de Thor e seus companheiros na luta contra o Homem do Utgarda-Loki são chamadas *leika* (jogo). Por todas estas razões, não parece excessivo considerar a disparidade terminológica entre a competição e o jogo na língua grega como resultado de uma incapacidade mais ou menos acidental para abstrair um conceito geral que abrangesse ambos. Em resumo, quanto a saber se temos o direito de incluir a competição na categoria de jogo, podemos sem hesitações responder afirmativamente.

Tal como todas as outras formas de jogo, a competição é geralmente desprovida de objetivo. Quer isto dizer que a ação começa e termina em si mesma, não tendo o resultado qualquer contribuição para o processo vital do grupo. O popular ditado holandês segundo o qual "o que importa não são as bolas de gude, mas o jogo" exprime este fato com grande clareza. Isto significa que o elemento final da ação reside antes de mais nada no resultado enquanto tal, sem relação direta com o que se segue. O resultado do jogo, como fato objetivo, é insignificante e em si mesmo indiferente. Diz-se que o Xá da Pérsia, durante uma visita à Inglaterra, recusou-se a assistir a uma corrida de cavalos, alegando saber muito bem que alguns cavalos correm mais depressa do que os outros. De seu ponto de vista tinha toda a razão: recusava-se a tomar parte numa esfera lúdica que lhe era estranha, preferindo ficar de lado. O resultado de um jogo ou de uma competição — excetuando-se, evidentemente, os que implicam um lucro pecuniário — só tem interesse para aqueles que dele participam como jogadores ou como espectadores, quer pessoalmente e no local, quer como ouvintes pelo rádio ou espectadores pela televisão etc., e aceitam suas regras. Tornaram-se parceiros do jogo e querem sê-lo. Para eles, não é insignificante nem indiferente que o vencedor seja "Garboso" ou "Destampido".

A essência do lúdico está contida na frase "há alguma coisa em jogo". Mas esse "alguma coisa" não é o resultado material do jogo, nem o mero fato de a bola estar no buraco, mas o fato ideal de se ter acertado ou de o jogo ter sido ganho. O êxito dá ao jogador uma satisfação que dura mais ou menos tempo, conforme o caso. O sentimento de prazer ou de satisfação aumenta com a presença de espectadores, embora esta não seja essencial para esse prazer. Uma pessoa que "faz" uma paciência sente um duplo prazer quando alguém está assistindo, mas sente prazer mesmo sem isso. Em todos os jogos, é muito importante que o jogador possa gabar-se a outros de seus êxitos. Neste sentido, o pescador constitui um exemplo bem conhecido. Voltaremos depois a este problema da auto-aprovação.

---

[3] Pauly-Wissowa *(.Real-Encyclopadie der klass. Alterlumwiss,* XII, 1860.

[4] Cf. Harrison, *Themis,* p. 221, n. 3, e p. 323, que comete o erro, em minha opinião, de dar razão a Plutarco quando este considera essa forma de competição incompatível com a idéia do ágon.

A idéia de ganhar está estreitamente relacionada com o jogo. Todavia, para alguém ganhar é preciso que haja um parceiro ou adversário; no jogo solitário não se pode realmente ganhar, não é este o termo que pode ser usado quando o jogador atinge o objetivo desejado.

O que é "ganhar", e o que é que realmente "ganho"? Ganhar significa manifestar sua superioridade num determinado jogo. Contudo, a prova desta superioridade tem tendência para conferir ao vencedor uma aparência de superioridade em geral. Ele ganha alguma coisa mais do que apenas o jogo enquanto tal. Ganha estima, conquista honrarias: e estas honrarias e estima imediatamente concorrem para o benefício do grupo ao qual o vencedor pertence. Chegamos aqui a outra característica muito importante do jogo: o êxito obtido passa prontamente do indivíduo para o grupo. Mas há um outro aspecto ainda mais importante: o "instinto" de competição não é fundamentalmente um desejo de poder ou de dominação. O que é primordial é o desejo de ser melhor que os outros, de ser o primeiro e ser festejado por esse fato. Só secundariamente tem importância o fato de resultar da vitória um aumento do poder do indivíduo ou do grupo. O principal é ganhar. O exemplo mais puro de uma vitória que não implica nada visível ou aproveitável, a não ser o simples fato de ganhar, é a que temos no caso do jogo de xadrez.

Jogamos ou competimos "por" alguma coisa. O objetivo pelo qual jogamos e competimos é antes de mais nada e principalmente a vitória, mas a vitória é acompanhada de diversas maneiras de aproveitá-la — como por exemplo a celebração do triunfo por um grupo, com grande pompa, aplausos e ovações. Os frutos da vitória podem ser a honra, a estima, o prestígio. Via de regra, contudo, está ligada à vitória alguma coisa mais do que a honra: uma coisa que está em jogo, um prêmio, o qual pode ter um valor simbólico ou material, ou então puramente abstrato. Pode ser uma copa de ouro ou uma jóia, a filha de um rei ou uma soma tribo. A "aposta", que em latim pode dizer-se *vadium* (em alemão *Wette,* em inglês *gage). é* um "penhor" no sentido de um objeto puramente simbólico que é atirado dentro do campo de jogo a título de desafio. Não é exatamente o mesmo que um "prêmio", o qual implica a idéia de algo intrinsecamente valioso, como por exemplo uma quantia em dinheiro, embora possa ser simplesmente uma coroa de louros. É curioso que as palavras "prêmio", "preço" e "apreço" derivem mais ou menos diretamente do latim *pretium,* embora tenham evoluído em sentidos diferentes. *Pretium* surgiu originariamente na esfera da troca e da avaliação, e pressupõe um valor. O *pretium justam* medieval corresponde aproximadamente à idéia atual de "valor de mercado". Enquanto *preço* permaneceu limitado à esfera econômica, *prêmio* passou para a do jogo e da competição, e *apreço* adquiriu o significado exclusivo do latim *laus.* De um ponto de vista semântico, é praticamente impossível delimitar o terreno próprio de cada uma destas três palavras. Igualmente interessante é verificar como a palavra inglesa *wage* (salário), que originariamente é idêntica a *gage,* no sentido de um símbolo de desafio, caminhou num sentido inverso do de *pretium,* ou seja, passou da esfera lúdica para a esfera econômica, tornando-se sinônimo de "ordenado", daquilo que se "ganha". Não *jogamos* para ganhar um salário, *trabalhamos.* Finalmente, a palavra "ganhos" não tem etimologicamente nada a ver com estas palavras, embora semântica-mente pertença tanto ao lúdico quanto ao econômico. O comerciante realiza seus ganhos, e o jogador também alcança seus ganhos.

Poder-se-ia dizer que todos os derivados da raiz latina *vad* caracterizam-se por um determinado sentido de paixão, de sorte, de audácia, no que diz respeito tanto à atividade lúdica quanto à economia. A pura avareza não comercia nem joga; nunca arrisca. E a essência do espírito lúdico é ousar, correr riscos, suportar a incerteza e a

tensão. A tensão aumenta a importância do jogo, e esta intensificação permite ao jogador esquecer que está apenas jogando.

Alguns lingüistas consideram a designação grega de "prêmio" (ἆθλον) um derivado da mesma fecunda raiz *vad* a que acabamos de nos referir. De ἆθλον deriva ἀθλητη , o atleta. Há aqui uma união entre as idéias de competição, luta, exercício, aplicação, resistência e sofrimento. Se nos lembrarmos que na sociedade primitiva a maior parte das atividades agonísticas são na realidade "agonizantes", implicando severas provações tanto físicas quanto espirituais, e também que existe uma íntima relação entre ἀγων e ἀγωνία (sendo que esta última palavra originalmente significava simplesmente "competição", passando mais tarde a significar "luta de morte" e "medo"), veremos que o *atletismo* também pertence ao domínio da competição séria que constitui nosso tema.

A competição não se estabelece apenas "por" alguma coisa, mas também "em" e "com" alguma coisa. Os homens entram em competição para serem os primeiros "em" força ou destreza, em conhecimentos ou riqueza, em esplendor, generosidade, ascendência nobre, ou no número de sua progenitora. Competem "com" a força do corpo ou das armas, com a razão ou com os punhos, defrontando-se uns aos outros com demonstrações extravagantes, com palavras, fanfarronadas, insultos, e finalmente também com astúcia. De nosso ponto de vista, a batota tendo em vista ganhar um jogo priva a ação de seu caráter lúdico, destruindo-a completamente, pois, para nós, pertence à essência do jogo que as regras sejam respeitadas, que o jogo seja jogado lealmente. Contudo, a cultura primitiva não dá razão a nosso juízo moral quanto a este aspecto, do mesmo modo que o espírito da tradição popular. Na fábula da lebre e do ouriço o papel de herói é atribuído ao mau jogador que ganha a corrida graças a uma fraude. Muitos dos heróis da mitologia conseguem ganhar por meio da astúcia ou graças a uma ajuda exterior. Pélops suborna o auriga de Enomeu para que ele coloque cravos de cera nos eixos das rodas. Jasão e Teseu passam suas provas com êxito graças à ajuda de Medéia e Ariadne. Gunther deve sua vitória a Siegfried. No *Mahabharata,* os kauravas alcançam a vitória fazendo trapaça nos jogos de dados. Frigga engana Wotan para que este conceda a vitória aos lombardos. Os Ases quebram o juramento que fizeram aos gigantes. Em todos estes casos, o ato de superar o outro em astúcia, fraudulentamente, tornou-se ele próprio o motivo da competição, como se fosse um novo tema lúdico[5].

A indeterminação das fronteiras entre o jogo e a seriedade tem um exemplo perfeito na expressão "jogar na Bolsa". O jogador de roleta não terá dúvida alguma em reconhecer que está jogando, mas já o mesmo não sucederá com o corretor de valores. Este último sustentará que a compra e venda ao sabor das altas e baixas da Bolsa fazem parte das coisas sérias da vida, ou pelo menos da vida dos negócios, e constitui uma função econômica da sociedade. Em ambos os casos, o fator operante é a esperança do lucro. Mas, enquanto no primeiro caso o caráter puramente fortuito da coisa é geralmente reconhecido (não obstante todos os "sistemas"); no segundo, o jogador ilude-se a si mesmo com a idéia de que é capaz de prever a tendência futura do mercado. Seja como for, é ínfima a diferença de mentalidade entre ambos os casos.

A este respeito, merece referência o fato de duas formas de acordo comercial, baseado na expectativa de um cumprimento futuro, terem origem direta na aposta, de tal modo que continua sendo uma questão em aberto se o que surgiu primeiro foi o espírito lúdico ou o interesse levado a sério. O final da Idade Média assiste, tanto em Gênova como em Antuérpia, ao surgimento do seguro de vida sob a forma de apostas sobre futuras eventualidades

[5] Não consegui descortinar qualquer relação direta entre o herói lendário que alcança seu objetivo por meio da fraude e da astúcia e a figura divina que é ao mesmo tempo para o homem, um benfeitor e um traidor. Cf. W. B. Kristensen, *De goddelijke beãrieger,* Mededeelingen der K. Akad. van Wetenschappen, afd. Let. Nº 3; e J. P. B. Josselin de Jong, *Be oorsprong van den goddelüken bedrieger, ibid.*. 68 b. n. 1. 1927.

de caráter não econômico. Apostava-se, por exemplo, "sobre a vida e a morte de pessoas, o nascimento de um menino ou uma menina, o resultado de viagens e peregrinações, a conquista de várias terras, praças, fortes ou cidades[6]. Este tipo de contrato, embora houvesse já assumido um caráter puramente comercial, foi diversas vezes proibido sob a alegação de tratar-se de jogo ilegal, entre outros por Carlos V[7]. Apostava-se sobre a escolha de um novo Papa tal como hoje se aposta em corridas de cavalos[8]. E ainda no século XVII os contratos de seguro de vida eram conhecidos pelo nome de "apostas".

Os estudos antropológicos têm mostrado de maneira cada vez mais clara que normalmente a vida social primitiva assenta na estrutura antagonística e antitética da própria comunidade, e que todo o mundo espiritual deste tipo de comunidade corresponde a esse profundo dualismo. Por todo o lado encontram-se vestígios desse fato. A tribo é dividida cm duas metades opostas, chamadas fratrias pelos antropólogos, as quais são separadas pela mais rigorosa exogamia. A distinção entre os dois grupos é estabelecida também pelo totem (termo de emprego um tanto duvidoso fora do terreno específico a que pertence, mas muito útil para uso científico). Um indivíduo pode ser homem-corvo ou homem-tartaruga, adquirindo assim todo um sistema de obrigações, tabus, costumes e objetos de veneração próprios da ordem do corvo ou da tartaruga, conforme for o caso. Entre as duas metades da tribo as relações são de competição e rivalidade, mas ao mesmo tempo de ajuda recíproca e mútua prestação de bons serviços. O conjunto destas relações transforma toda a vida pública da tribo numa interminável série de cerimônias, formuladas com a maior precisão e cumpridas com o maior rigor. O dualismo que diversifica as duas metades se estende a todo o mundo conceptual e imaginativo da tribo. Todas as criaturas, todas as coisas têm seu lugar cm um ou outro dos dois lados, de tal modo que todo o cosmos é abrangido por essa classificação.

Ao lado desta divisão tribal, surge o dualismo dos sexos, que pode também exprimir-se num dualismo cósmico de caráter geral, como entre os chineses o *yin* e o *yang,* respectivamente o princípio feminino e o princípio masculino, cuja alternância e cooperação mantêm o ritmo da vida. Segundo alguns autores, a origem deste dualismo sexual como sistema filosófico assentaria numa divisão efetiva da tribo em grupos de rapazes e moças, que se encontravam por ocasião das grandes festas das estações, cortejando-se reciprocamente em forma ritual, com cantos alternados e danças.

Por ocasião destas festividades, entra plenamente em jogo o espírito de competição entre as duas metades opostas da tribo ou entre os dois sexos. Em nenhuma grande cultura a importantíssima influência civilizadora destas competições festivas foi mais claramente elucidada do que no caso da China antiga, graças aos trabalhos de Marcel Granet. Baseando sua reconstrução numa interpretação antropológica dos cantos rituais da China antiga, Granet conseguiu elaborar um estudo das fases primitivas da cultura chinesa, notável tanto por sua simplicidade quanto por seu rigor científico[9].

Segundo Granet, na fase mais primitiva os clãs rurais celebravam as festas das estações por meio de competições destinadas a favorecer a fertilidade e o amadurecimento das colheitas. É fato bem conhecido que essa é uma idéia subjacente à maior parte dos ritos primitivos. No espírito do homem primitivo, toda cerimônia

---

6 Anthonio van Neulighem, *Openbaringe van 'í Italiaens boeckhouden, 1931*, pp. 25, 26, 77, 86 e ss., 91 e ss.

7 Verachter, *Inventaire des Chartes d'Anvers,* nº 742 p. 215; *Coutumei de la ville d'Anvers,* II, p. 400, IV, p. 8; cf. E. Bensa, *Histoire du contrat d'assurance au moyen âge,* 1897, P. 84 e ss.: em Barcelona em 1435, em Gênova em 1467: *decretiim ne asseveratio fieri possit super vita principum et locorum mutatíones.*

8 R. Ethrenberg, *Das Zeitalter der fugger,* lena, 1896 (1912), II, p.19 e ss.

9 M. Granet: *Fêles et Chansons anciennes de la Chine,* Paris, 1919; D*anses et legendes de Ia Chine ancienne,* Paris, 1926; L*a Civilisation chinoise. la vie publique et la* vie *privée* (L'évolution de l'humanité, nº 25), Paris, 1929.

corretamente celebrada, todo jogo ou competição ganho de acordo com as regras, todo sacrifício devidamente realizado, está intimamente ligado à aquisição pelo grupo de uma nova prosperidade. Se os sacrifícios e as danças foram concluídos com sucesso, podemos ficar certos de que tudo está bem, que os poderes superiores nos são propícios, que a ordem cósmica está salvaguardada, que o bem-estar social está garantido para nós e os nossos. Evidentemente este sentimento não deve ser pensado como o resultado final de uma série de deduções racionais. Trata-se mais de uma consciência da vida, de um sentimento de satisfação cristalizado em uma fé mais ou menos formulada pelo espírito.

Segundo Granet, a festa de inverno, celebrada pelos homens na casa dos homens, possuía um caráter acentuada-mente dramático. Em meio a um fervor e uma embriaguez extática, eram organizadas danças animais com máscaras, banquetes e festins, apostas e proezas de toda a espécie. Apesar de as mulheres serem excluídas, conservava-se o caráter antitético dessa festa. O bom cumprimento do cerimonial implicava a competição e uma alternância regular, entre um grupo de anfitriões e um grupo de hóspedes. Um deles representava o princípio *yang,* que correspondia ao sol, ao calor e ao verão, e o outro, o princípio *yin, o* qual correspondia à lua, ao frio e ao inverno.

Todavia, as conclusões de Granet vão muito mais longe do que este quadro de uma existência pastoral, quase idílica, vivida por tribos isoladas e tendo como pano de fundo a pura natureza. Com o surgimento dos chefes e de reinos regionais, no interior do imenso território da China, foi-se desenvolvendo, acima e para além dos simples dualismos originais, cada um dos quais correspondia a um único clã ou tribo, um sistema de numerosos grupos opostos, abrangendo uma série de clãs ou tribos reunidos, e continuando a ter nas competições festivas e rituais a principal expressão de sua vida cultural. E surgiu uma hierarquia social a partir dessas competições primitivas, primeiro entre partes de uma tribo c depois entre tribos inteiras. O prestígio adquirido pelos guerreiros no decurso dessas competições sagradas foi o início de um processo de feudalização que dominou a China durante séculos. "O espírito de competição", diz Granet, "que animava as confrarias masculinas e, nas festas de inverno, as opunha umas às outras em torneios de danças e canções, está na origem de um processo evolutivo que conduz às instituições políticas e ao Estado"[10].

Mesmo que não se concorde com todas as conclusões de Granet, que faz derivar toda a hierarquia do estado chinês mais tardio destes costumes primitivos, é forçoso reconhecer que ele mostrou de maneira absolutamente magistral que o princípio agonístico desempenha, na evolução da civilização chinesa, um papel ainda mais significativo do que o agon no mundo helênico, e se reveste, de modo muito mais claro do que na Grécia, de um caráter essencialmente *lúdico.* Na China primitiva, quase todas as atividades assumiam a forma de uma competição ritual: atravessar um rio, escalar uma montanha, cortar árvores ou colher flores[11]. O esquema característico das lendas chinesas relativas à fundação tios reinos é o do herói derrotando seus adversários por meio de proezas espantosas e miraculosas demonstrações de força, provando, assim, sua superioridade. Regra geral, o torneio acaba com a morte dos vencidos.

O mais importante aqui é que todas estas competições, mesmo quando são fantasiosamente descritas como combates titânicos e mortais, pertencem em todos os seus aspectos ao domínio do jogo. É um fato que salta aos

[10] Granet, *Civilisation,* p. 204. O mesmo tema é sucintamente abordado por José Ortega y Gasset em seu ensaio *El origen deportivo dei Estado,* 1924; El Ex*pectador.* VII, Madri, 1930, pp. 103-143.

[11] Granet, *Fétes et chansons,* p. 203.

olhos quando comparamos as competições que nos foram transmitidas pela tradição chinesa sob forma mítica ou heróica com as competições periódicas ainda hoje realizadas em diversas partes do mundo, nomeadamente os torneios de canções e jogos entre os rapazes e moças de um grupo por ocasião das festas da primavera e do outono. Ao tratar deste aspecto da vida da China primitiva, com base nos cantos de amor do Che King[12], Granet faz referência a festividades semelhantes no Tonquim, no Tibete e no Japão. Um estudioso anamita, Nguyen van Huyen, debruçou-se sobre o mesmo tema em relação ao Anam, onde até há bem pouco tempo estes costumes estavam em plena floração, oferecendo uma excelente descrição destes costumes numa tese defendida em Paris[13]. Encontramo-nos aqui em pleno interior da esfera lúdica: antífonas, jogos de bola, jogos amorosos, adivinhações, enigmas, tudo sob a forma de uma viva competição entre os sexos. Mesmo as canções são puramente lúdicas, com regras fixas, uma variada repetição de palavras ou frases, perguntas e respostas. Para quem quiser ver um exemplo dos mais reveladores da relação entre o jogo e a cultura, nada melhor do que a leitura do livro de Nguyen, com toda sua riqueza de pormenor.

Todas estas formas de competição atestam repetidas vezes suas relações com o ritual, pela crença constante de que são indispensáveis para a harmoniosa sucessão das estações, o amadurecimento das colheitas e a prosperidade de todo o ano.

Dado que o resultado da competição, o fato de ela ser concluída com êxito, é considerado capaz de influenciar o curso da natureza, segue-se que pouca importância tem qual o tipo especial de competição através do qual se chega a esse resultado. O que importa é o fato de ganhar, em si mesmo. Toda vitória *representa,* isto é, realiza para o vencedor o triunfo dos poderes benéficos sobre os maléficos, e ao mesmo tempo a salvação do grupo que a obteve. A vitória não se limita a representar essa salvação, mas torna-a algo de efetivo. De onde se segue que o resultado benéfico tanto possa vir dos jogos de pura sorte como dos jogos cujo resultado é decidido pela força, a habilidade ou a esperteza. A sorte pode ter um significado sagrado; os dados podem significar e determinar os desígnios divinos; é um meio tão eficaz de influenciar os deuses como qualquer outra forma de competição. E não há dúvida que podemos até ir mais longe, afirmando que para o espírito humano as idéias de felicidade, de sorte e de destino parecem estar muito próximas do domínio do sagrado. Para compreender estas associações mentais, basta ao homem moderno pensar nessa espécie de fúteis augúrios que todos nós costumamos praticar durante a infância sem neles realmente acreditar, e que podem até perfeitamente ocorrer no caso de um adulto completamente equilibrado e nada dado a superstições. Regra geral não lhes atribuímos grande importância, e é pouco freqüente encontrar na literatura exemplos dessas futilidades, mas há, na *Ressurreição* de Tolstoi, um trecho onde um dos juízes, ao entrar no tribunal, diz silenciosamente de si para si: "Se o número de passos que eu der até chegar à minha cadeira for par, hoje não terei dores de estômago".

Há muitos povos que colocam o jogo de dados no número das práticas religiosas[14]. Por vezes, as sociedades divididas em fratrias exprimem sua estrutura dualista nas duas cores de seus tabuleiros de jogo ou de seus dados. A palavra sânscrita *dyutam* significa ao mesmo tempo "lutar" e "jogar aos dados". Existem grandes afinidades entre os

---

[12] *Fêtes et Chansons,* pp. 11-154

[13] Nguyen van Huyen. *Les chunts atiernés des garçons et des filles en Aniham.* Tese. Paris. 1913.

[14] Stewart Culin, *Chess and Playing Cards,* Annuat Report of the Smith-sonian Institute, 1896; G. J. Held, *The Mahabharata: an Ethnological Survey,* Tese, Leyden, 1935 — obra interessante para a compreensão das relações entre a cultura e o jogo.

dados e as flechas[15]. No *Mahabharata,* o próprio mundo é concebido como um jogo de dados que Siva joga com sua esposa[16]. As estações, *rtu,* são representadas sob a forma de seis homens jogando com dados de ouro e prata. Também a mitologia germânica faz referência a um jogo jogado pelos deuses em seu tabuleiro: quando o mundo foi ordenado, os deuses reuniram-se para jogar aos dados, e quando ele renascer de novo após sua destruição, os Ases rejuvenescidos voltarão a encontrar os tabuleiros de jogo em ouro que originariamente possuíam[17].

A ação principal do *Mahabharata* assenta no jogo de (lados jogados pelo rei Yudhistira contra os kauravas. No livro acima referido, G. J. Held tira deste fato diversas conclusões de caráter etnológico. De nosso ponto de vista, o mais importante é o lugar onde o jogo é executado. Geralmente é um simples círculo, *dyutamandalam,* traçado no solo. O círculo enquanto tal, todavia, reveste-se de um significado mágico. É traçado com o maior cuidado, sendo tomada toda a espécie de precauções contra a possibilidade de haver batota. Não é permitido aos jogadores deixar o terreno antes de terem cumprido todas as suas obrigações[18]. Mas, por vezes, é provisoriamente erigido um recinto especial para o jogo, e esse recinto é considerado terreno sagrado. O *Mahabharata* consagra todo um capítulo à ereção do recinto dos dados, — *sabha* — no qual os Pandavas deverão defrontar seus adversários.

Em conclusão, os jogos de azar têm o seu lado sério. Fazem parte integrante do ritual, e Tácito cometeu um erro ao se espantar por ver os germanos jogando dados com todo o empenho, como se fosse uma ocupação séria. Mas, quanto à afirmação de Held de que deve concluir-se do significado sagrado dos dados que não temos o direito de incluir na esfera lúdica os jogos das culturas primitivas[19], inclino-me mais a rejeitá-la formalmente. Ê, pelo contrário, o caráter lúdico do jogo de dados que lhe confere no ritual um lugar tão importante.

Os fundamentos agonísticos da vida cultural da sociedade primitiva só foram esclarecidos a partir do momento em que a etnologia foi enriquecida por uma rigorosa descrição dos curiosos costumes de certas tribos índias da Colômbia britânica, que se tornaram conhecidos sob o nome de *potlatch*[20]. Em sua forma mais típica, encontrada na tribo dos Kwakiutl, o *potlatch é* uma grande festa solene, durante a qual um de dois grupos, com grande pompa e cerimônia, faz ofertas em grande escala ao outro grupo, com a finalidade expressa de demonstrar sua superioridade. A única retribuição esperada pelos doadores, e que é devida pelos que recebem, consiste na obrigação de estes últimos darem por sua vez uma festa, dentro de um certo período, se possível ultrapassando a primeira. Este curioso festival de donativos domina toda a vida comunitária das tribos que o praticam: os rituais, as leis, as artes. Qualquer acontecimento importante pode servir de pretexto para um *potlatch,* seja um nascimento, uma morte, um casamento, uma cerimônia de iniciação ou de tatuagem, a construção de um túmulo etc. É costume o chefe oferecer um *potlatch* sempre que constrói uma casa ou um totem. No *potlatch,* as famílias ou clãs apresentam-se sob sua forma mais brilhante, cantando suas canções sagradas e exibindo suas máscaras, enquanto os feiticeiros, possuídos pelos espíritos do clã, entregam-se a sua fúria. Mas o principal é sempre a distribuição de bens. O promotor da festa dissipa nesta todas as posses de seu clã. Contudo, o fato de participarem da festa dá aos outros clãs a obrigação de oferecer um *potlatch* em escala ainda mais grandiosa. Caso contrário, destroem seu nome, sua honra, seu emblema e seus totens, e até seus direitos civis e religiosos. O resultado de tudo isto é que as posses de

---

[15] Held, *op. cit.,* p. 273.

[16] Livro XIII, 2368, 2381.

[17] J. de Vries, *Altgermanische Religionsgeschichte,* II. p. 154. Berlim. 1937.

[18] H, Lüders, D*as Würferspiel im alten índlen,* Abh, K. Geselisch, d. Wissenschaften, Gottingen 1907. Ph, H. Kl. IX, 2, p. 9.

[19] *Op. cil.,* p. 250.

[20] Este nome foi escolhido de maneira mais ou menos arbitrária, dentre vários termos de diferentes dialetos índios. Cf. G. Davy, *La foi jurée,* Tese, Paris, 1923; *Des Clans aux Empires* (L'évolutions de l'humanité, nº 6), 1923; *M.* Mauss, *Essai sur le Don, forme archique de l'échange* (L' *Année socíologique,* N. S. I), 1923-4

toda a tribo vão circulando por entre as "grandes famílias", ao acaso. Supõe-se que, originariamente, o *potlatch* fosse sempre realizado entre duas fratrias da mesma tribo.

Quem oferece um *potlatch* demonstra sua superioridade, não apenas devido à pródiga distribuição de riquezas mas também, e isto é ainda mais impressionante, pela destruição completa de seus bens, só para mostrar que pode passar sem eles. Além disso, essas destruições são levadas a efeito de acordo com um ritual dramático, e acompanhadas por altivos desafios. A ação assume sempre a forma de uma competição: se um chefe quebra um pote de cobre, ou queima uma pilha de mantas, ou estraçalha uma canoa, seu adversário fica na obrigação de destruir pelo menos o mesmo, e se possível mais. Os destroços são enviados ao rival, como provocação, ou exibidos como sinal de honra. Conta-se dos Tlinkit, tribo aparentada aos Kwakiutl, que quando um chefe queria defrontar um rival matava um certo número de seus escravos, e o outro, para vingar-se, tinha que matar um número ainda maior dos seus[21].

Encontram-se em todo o mundo vestígios mais ou menos visíveis dessas competições, feitas da mais desenfreada prodigalidade, e tendo sempre como apogeu a frívola destruição dos bens pessoais. Marcel Mauss fala da presença, na Melanésia, de costumes exatamente idênticos ao *potlatch. E*m seu *Essai sur le don,* aponta vestígios de costumes semelhantes nas culturas da Grécia, da Roma e da Germânia da antigüidade. Granet apresenta exemplos de competições tanto de doação como de destruição na tradição chinesa primitiva[22]. Na Arábia pagã dos tempos pré-islâmicos, essas competições tinham um nome especial, o que prova sua existência como instituição formal. São chamadas *mu'aqara,* um *nomen actionis d*a terceira forma do verbo *'aqara,* que nos velhos dicionários, os quais nada sabiam do pano de fundo etnológico, recebe a definição de "rivalizar em glória cortando as patas dos camelos"[23]. Mauss resume mais ou menos o tema tratado por Held da seguinte maneira: "O *Mahabharata* é a história de um gigantesco *potlatch"*[24].

O *potlatch,* e tudo quanto com ele se relaciona, tem como centro de interesse a vitória, a afirmação de superioridade, a aquisição de glória ou prestígio e, pormenor não destituído de importância, a vingança. Em todos os casos, mesmo quando é apenas uma pessoa que oferece a festa, há dois grupos numa situação de oposição, mas ligados por um espírito que é ao mesmo tempo de hostilidade e de amizade. Para compreender esta atitude ambivalente, é preciso reconhecer que o mais importante no *potlatch* é ganhá-lo. Os grupos adversários não disputam riquezas nem poder, competem apenas pelo prazer de exibir sua superioridade, em resumo, pela glória. No casamento de um chefe *Ma-malekala,* descrito por Boas[25] o grupo anfitrião declara-se "pronto a iniciar o combate", querendo com isto designar a cerimônia no fim da qual o futuro sogro concede a mão de sua filha. O *potlatch* possui também alguma coisa de um combate, um elemento de provação e sacrifício. A solenidade decorre sob a forma de um ritual acompanhado de antífonas e danças de mascarados. Esse ritual é extremamente rigoroso: basta a menor infração para invalidar tudo. A tosse ou o riso são castigados com severas penalidades.

O mundo espiritual no interior do qual se realizam essas cerimônias é o mundo da honra, da pompa, da fanfarronice e do desafio. É um mundo de cavalaria e de heroísmo, dominado pelos brasões e nomes ilustres, onde prima a nobreza de linhagem. Não é o mundo dos cuidados e da subsistência quotidiana, do cálculo das vantagens e

---

[21] Davy, *La Foi jurée,* p. 177.

[22] *Danses et legendes,* I, p. 57; *La civilisation chinoise,* pp. 190, 200.

[23] O. W. Freytag, *Lexicon Arabico-latinum,* Halle, 1830, i. v. *aqara:* de gloria certavit incidendis camelorum pedibus.

[24] *Essai sur te don,* p. 143.

[25] Citado por Davy, *op. cit.,* p. 119 e ss.

da aquisição de bens úteis. Aqui, as aspirações voltam-se para o prestígio dentro do grupo, para um lugar de destaque, quaisquer sinais de superioridade. As relações e obrigações recíprocas das duas fratrias dos Tlinkit são designadas por uma palavra que significa "manifestar respeito". Estas relações estão constantemente sendo expressas em ações concretas, mediante a troca de serviços e presentes.

Tanto quanto me consta, a antropologia procura explicar o *potlatch* sobretudo em termos de magia e de mito. Um excelente exemplo desta tendência é o livro de G. W. Locker *The Serpent in Kwakiutl Religion*[26].

Sem dúvida alguma, o *potlatch* está intimamente ligado às concepções religiosas da tribo que o pratica. Todas as idéias características relativas à comunicação com os espíritos, à iniciação, à identificação do homem com os animais etc., manifestam-se constantemente no *potlatch*. Mas tal fato não nos impede de compreendê-lo enquanto fenômeno sociológico, sem quaisquer relações com um sistema religioso definido. Basta que nos imaginemos integrados numa sociedade inteiramente dominada por aqueles impulsos e incentivos primários que, em fases mais civilizadas, correspondem à mentalidade do adolescente. Uma tal sociedade será dominada sobretudo pela honra do grupo, a admiração pela riqueza e a liberalidade, a confiança e a amizade; dará grande importância aos desafios, apostas e "proezas" de todo gênero, competições, aventuras, e a perpétua glorificação do eu mediante a exibição de uma estudada indiferença pelos valores materiais. Em resumo, o espírito do *potlatch* é aparentado aos pensamentos e sentimentos da adolescência. Pondo de lado quaisquer relações que possa ter com o *potlatch* autêntico e tecnicamente organizado, como ato ritual, uma competição que consiste em distribuir ou destruir sua própria propriedade é uma coisa psicologicamente muito compreensível. É por isso que exemplos deste gênero, que não se baseiam num sistema religioso definido, assumem uma importância toda especial, como aquele que é contado por R. Maunier, e apareceu há alguns anos num jornal egípcio. Houve uma briga entre dois ciganos. A fim de resolvê-la solenemente, mandaram reunir toda a tribo, passando então cada um deles a matar suas próprias ovelhas, depois do que queimaram todas as notas de banco que possuíam. Finalmente um dos contendores, vendo que ia perder, vendeu imediatamente seus seis burros, e com o produto da venda conseguiu levar a melhor. Quando foi a casa buscar os burros sua mulher se opôs à venda, e por causa disso ele apunhalou-a[27]. É evidente que em todo este triste caso estamos perante algo inteiramente diferente de uma explosão espontânea da paixão. Trata-se de um costume estabelecido, dotado de um nome próprio, que Maunier traduz em francês por *vantardise*[28], nome que me parece apresentar grandes afinidades com o *mu'aqara* pré-islâmico acima referido. Não há motivo para procurar qualquer espécie de fundamento religioso para este caso.

O princípio subjacente a todos os estranhos costumes relacionados com o *potlatch* é, de meu ponto de vista, pura e simplesmente o "instinto" agonístico. Todos eles devem ser, antes de mais nada, e principalmente, encarados como uma expressão violenta da necessidade humana de lutar. Uma vez admitido este princípio, poderemos chamá-los, em sentido restrito, "jogo" — um jogo sério, funesto e fatal, sangrento, sagrado, mas que mesmo assim continua sendo aquela atividade lúdica que, nas sociedades primitivas, eleva o indivíduo ou a personalidade coletiva a um plano mais alto. Tanto Mauss como Davy já há muito tempo chamaram a atenção para o caráter lúdico do *potlatch,* embora o encarassem de um ponto de vista inteiramente diferente. *"Le* potlatch *est en effet un jeu et une*

[26] Leyden. 1932.
[27] R. Maunier, *Les échanges rituels en Afrique du Nord, L'Année Socio-logique.* N. S. II, 1924-25, p. 81, n. 1.
[28] Fanfarronice, gabarolice. (N. do T.)

épreuve", escreve Mauss[29]. Para Davy, que se debruça sobre o aspecto jurídico do fenômeno e se preocupa apenas em mostrar que o *potlatch* é um costume criador de leis, as sociedades que o praticam se assemelham a grandes casas de jogo, onde, como resultado das diversas apostas e desafios, forja-se a reputação de cada um e fortunas inteiras mudam de mãos[30]. Conseqüentemente, quando Held conclui[31] que os jogos de dados e o primitivo jogo de xadrez não constituem autênticos jogos de sorte, por pertencerem ao domínio do sagrado e serem uma expressão do princípio do *potlatch,* sinto-me tentado a inverter seu argumento, dizendo que eles pertencem ao domínio do sagrado precisamente devido ao fato de serem autênticos jogos.

Quando Tito Lívio deplora o luxo extravagante dos *ludi publici,* que se transformavam numa competição desenfreada[32] quando Cleópatra leva a melhor de Marco Antônio dissolvendo sua pérola em vinagre, quando Filipe da Borgonha faz culminar uma série de banquetes de sua corte com a festa dos *Voeux du faisan* em Lille, quando os estudantes holandeses se entregam, por ocasião de certas solenidades, à destruição ritual de taças e copos, em todos estes casos encontramo-nos, em diferentes formas adequadas às respectivas épocas e civilizações, perante puras manifestações do espírito do *potlatch.* E seria talvez mais simples e mais verdadeiro considerar o *potlatch* a forma mais evoluída e explícita de j uma necessidade humana, a qual poderíamos chamar o jogo pela honra e a glória. Um termo técnico como *potlatch,* uma vez adotado pela linguagem científica, torna-se demasiado facilmente um rótulo considerado suficiente para classificar e arrumar definitivamente um fenômeno.

O caráter lúdico do ritual dos dons, encontrado em todas as partes do mundo, ficou plenamente esclarecido por Malinowski, que nos oferece em seu magistral *Argonauts of the Western Pacific*[33] a viva e extremamente circunstanciada descrição do chamado sistema *kula,* observado entre os indígenas das ilhas Trobriand e seus vizinhos da Melanésia. O *kula é* uma expedição marítima ritual, que em épocas fixas parte de um dos grupos de ilhas a leste da Nova Guiné, cm dois sentidos opostos. Sua finalidade é a troca entre diversas tribos de determinados objetos destituídos de valor econômico, mas muito apreciados como ornamentos preciosos e de elevada reputação. Estes ornamentos são colares de conchas vermelhas e braceletes de conchas brancas. Muitos deles recebem nomes, tal como as gemas mais famosas da história do ocidente. Mediante o *kula* eles são temporariamente transferidos da posse de um grupo para a de outro, o qual adquire assim a obrigação de, dentro de um determinado período, transferi-lo para o elo seguinte da cadeia do *kula.* Os objetos têm um valor sagrado e são dotados de virtudes mágicas, e cada um possui uma história contando as circunstâncias da primeira vez em que foi conquistado etc. Alguns deles são de tal modo preciosos que sua entrada no ciclo dos dons causa grande sensação[34]. Todo o processo é acompanhado por diversos tipos de formalidades, de festins e atos de magia, numa atmosfera de confiança e de obrigação recíproca. Oferece-se a mais ampla hospitalidade, e no final da cerimônia todos consideram ter recebido seu quinhão de honra e de glória. As viagens são muitas vezes aventurosas e semeadas de perigos. Todo o tesouro cultural dessas tribos está ligado ao *kula, o* qual domina o entalhamento ornamental das canoas, a poesia, o código de honra e de boas maneiras. Por vezes, as viagens do *kula* são acompanhadas por uma pequena medida de comércio de produtos úteis, mas apenas de modo acessório.

---

29 "Com efeito, o *potlatch é* um jogo e uma prova". *Essai sur le don,* p. 102.

30 Davy, *op. cil.,* p. 137.

31 Held, *op. cit.,* pp. 252, 255.

32 Tito Lívio. 1, VII, 2, 13.

33 Londres, 1922.

34 Os objetos do *kula* talvez possam ser comparados com o costume o que os etnólogos chamam *Renommiergeld* (dinheiro para presumir).

Talvez nenhuma outra sociedade primitiva apresente as características de um jogo nobre de maneira mais pura que estes papuas da Melanésia. A competição exprime-se sob uma forma tão pura e sem misturas que parece ser superior a Iodos os costumes semelhantes praticados por povos de civilização muito mais avançada. Podemos reconhecer, nas raízes deste ritual sagrado, a imperecível necessidade humana de viver em beleza. E só o jogo é capaz de satisfazer esta necessidade.

Um dos mais fortes incentivos para atingir a perfeição, tanto individual quanto social, e desde a vida infantil até aos aspectos mais elevados da civilização, é o desejo que cada um sente de ser elogiado e homenageado por suas qualidades. Elogiando o outro, cada um elogia a si próprio. Queremos ser honrados por nossas virtudes, queremos a satisfação de ter realizado corretamente alguma coisa. Realizar corretamente uma coisa equivale a realizá-la melhor que os outros. Atingir a perfeição implica que esta seja mostrada aos outros; para merecer o reconhecimento, o mérito tem que ser manifesto. A competição serve para cada um dar provas de sua superioridade. E isto se verifica principalmente na sociedade primitiva.

É evidente que, nas épocas primitivas, a virtude que pode tornar o indivíduo digno de honra não é o ideal abstrato de perfeição moral medido pelos mandamentos de um poder divino e supremo. A idéia de virtude, conforme mostra a palavra que a designa nas línguas germânicas, continua, em sua conotação corrente, inextricavelmente ligada à *idiossincrasia* de uma coisa. A alemão *Tugend* e o holandês *deugd* correspondem diretamente aos verbos *taugen* e *deugen,* que significam ser capaz de alguma coisa, ser a coisa verdadeira e autêntica dentro de sua própria espécie. Ê este o sentido do grego ἀφετή é do alto médio alemão *tugende.* Todas as coisas possuem uma ἀφετη que lhes é específica, que é própria de sua espécie[35]. O cavalo, o cão, o olho, o machado, o arco possuem cada um sua virtude própria. A força e a saúde são as virtudes do corpo. Assim como a sagacidade e a inteligência são as do espírito. Do ponto de vista etimológico, ἀφετή' está ligado a ἀφιστος : o melhor, o mais eminente[36].

A virtude de um homem de qualidade consiste numa série de propriedades que o tornam capaz de lutar e de comandar. Entre estas ocupam um lugar eminente a generosidade, a sabedoria e a justiça. É perfeitamente natural que em muitas línguas a palavra que designa a virtude derive da idéia de masculinidade ou "virilidade", como por exemplo no latim *virtus,* que durante muito tempo conservou seu sentido de "coragem" — até ao momento em que o pensamento cristão se tornou predominante. O mesmo se passa com o árabe *muru'a,* o qual, do mesmo modo que o grego ἀφετη, abrange todo o complexo semântico da força, valentia, riqueza, direito, boa conduta, moralidade, urbanidade, boas maneiras, magnanimidade, generosidade e perfeição moral. Em toda sociedade primitiva que seja saudável, baseada na vida tribal de guerreiros e nobres, floresce um ideal de cavalaria e conduta cavalheiresca, quer seja na Grécia ou na Arábia, no Japão ou na Europa cristã da Idade Média. E o ideal viril da virtude está sempre ligado à convicção de que a honra para ser válida, deve ser publicamente reconhecida, sendo este reconhecimento, se necessário, imposto pela força.

Mesmo em Aristóteles a honra é ainda chamada "o preço da virtude"[37]. É evidente que seu pensamento está muito acima do nível da cultura primitiva, Para ele a honra não é o fim nem o fundamento da virtude, e sim a

---

[35] O mais próximo equivalente do alemão *Tugend. a*lém da próprias palavra "virtude", talvez seja "propriedade". (N. do T.)

[36] Werner Jaeger, *Paidëia,* 1, Berlim, 1934. p 25 e ss; cf R W. Livingstone, G*reek Ideais and Mixlern Lite.* Oxiord, 1935, p. 202 SS

[37] *Ética a Nicômaco,* IV, 1123 h 35

medida natural desta. "Os homens aspiram à honra para se convencerem de seu próprio valor, de sua virtude. Aspiram a ser honrados por seu próprio valor por aqueles que têm a capacidade de julgar[38]."

Portanto, a virtude e a honra, a nobreza e a glória encontram-se desde início dentro do quadro da competição, isto é, do jogo. A vida do jovem guerreiro de nobre extração é um permanente exercício de virtude, uma luta permanente pela honra de sua posição. Este ideal é exprimido de maneira perfeita no famoso verso de Homero: αιεν αφιστευειν χαι υφειφοχον έμεναι αλλων ("ser sempre melhor, ultrapassando os outros")[39]'. Por isso o interesse da epopéia não depende das proezas militares enquanto tais, e sim da αφιστεια dos heróis individuais.

A formação em vista da vida aristocrática conduz à formação para a vida no Estado e para o Estado. Também aqui a palavra αφετη não possui ainda um sentido puramente ético. Continua significando antes a *capacidade* do cidadão para suas tarefas na *polis,* conservando ainda grande parte de sua importância primitiva a idéia nela originalmente contida de exercício por meio de uma competição.

A idéia segundo a qual a nobreza se baseia na virtude está desde o início implícita em ambos os conceitos, e permanece sempre através de sua evolução, mudando apenas o significado da virtude à medida que a civilização vai evoluindo. A idéia de virtude vai gradualmente adquirindo outro conteúdo: eleva-se ao nível ético e religioso. A nobreza, que primitivamente seguia seu ideal de virtude limitando-se a ser valente e a reinvidicar sua honra, precisa agora, se pretende continuar à altura de sua missão e de si mesma, ou enriquecer o ideal da cavalaria, assimilando a esta os padrões mais elevados da ética e da religião (tentativa esta que, em geral, apresenta na prática resultados bastante lamentáveis!), ou , então, limitar-se a cultivar uma aparência exterior de vida perfeita e honra sem mácula através da pompa, da magnificência e das maneiras requintadas. O elemento lúdico, que originalmente foi um fator autêntico da formação de sua cultura, é agora apenas simples exibição sem fundamentos.

O nobre demonstra sua "virtude" por meio de proezas de força, destreza, coragem, engenho, sabedoria, riqueza ou generosidade. Na falta destas, pode ainda distinguir-se numa competição de palavras, isto é, ou ele mesmo louva as virtudes nas quais deseja superar seus rivais, ou manda que elas lhe sejam louvadas por um poeta ou um arauto. Esta exaltação da própria virtude, como forma de competição, transforma-se muito naturalmente em depreciação da do adversário, o que, por sua vez, passa a ser um outro tipo de competição. É extraordinária a importância do papel que estas fanfarronadas e ultrajes ocupam nas mais diversas civilizações. Seu caráter lúdico é indiscutível: basta lembrarmo-nos do comportamento dos garotinhos para classificarmos esses torneios de insultos como uma forma de jogo. Não obstante, é preciso estabelecer uma cuidadosa distinção entre os torneios formais de fanfarronadas ou insultos e as invectivas mais espontâneas que costumam iniciar ou acompanhar o combate armado, embora não seja nada fácil traçar essa linha divisória. Segundo antigos textos chineses, a batalha é uma confusa mistura de fanfarronadas, insultos, altruísmo e cumprimentos. Trata-se mais de uma competição com armas morais, um choque de honras ofendidas, do que um combate armado[40]. Há toda uma série de atos, alguns dos quais de caráter bastante extraordinário, possuidores de um significado técnico como marcas de vergonha ou de honra para aquele que os pratica ou os sofre. Assim, o gesto de desprezo de Remo, saltando por cima da muralha de Rômulo na alvorada da história de Roma, constitui, segundo a tradição militar chinesa, um desafio obrigatório. Uma variante desse gesto mostra o guerreiro cavalgando até ao portão do inimigo e calmamente contando as tábuas

[38] *Ibid.*. I, 1095 b 26
[39] *Ilíada.* VI, 208.
[40] Granet, *La civilisation chinoise,* p. 317.

com seu chicote[41]. Situam-se na mesma tradição os cidadãos de Meaux que, encontrando-se sobre as muralhas, sacudiram o pó dos chapéus quando os sitiantes dispararam seus canhões. Voltaremos mais adiante a tratar deste tipo de atitude, quando tratarmos do elemento agonístico, ou mesmo lúdico, da guerra. O que neste momento nos interessa é a *joute de jactance* em regra.

Mal seria necessário assinalar que estas práticas se relacionam intimamente com o *potlatch.* Entre os indígenas das Trobriand, conforme relata Malinowski, encontram-se formas intermediárias entre os torneios de jactância e as competições de riqueza. O valor atribuído aos alimentos não depende apenas de sua utilidade, mas também de suas qualidades como meio de ostentação da riqueza. As habitações *yam* são construídas de maneira a permitir que se veja do exterior tudo o que encerram, e que se avalie sua riqueza olhando através dos largos interstícios das tábuas. Os melhores alimentos são postos em evidência e os exemplares especialmente valiosos são emoldurados, ornamentados com cores vivas, e pendurados do lado de fora da habitação. Nas aldeias onde reside um grande chefe, os membros comuns da tribo têm que cobrir suas habitações com folhas de coqueiro, para não competirem com a do chefe[42]. Encontramos nas lendas chinesas um eco de costumes semelhantes na narrativa do festim do mau rei Cheu-Sin, que mandou erguer uma montanha de alimentos sobre a qual podia passar um carro, e mandou escavar um lago cheio de vinho onde podiam navegar barcos à vela[43]. Um letrado chinês descreve o desperdício que acompanha os torneios populares de fanfarronice[44].

A competição pela honra pode também, como na China, assumir uma forma invertida, transformando-se numa competição de boas maneiras. A palavra que designa esta última, *jang,* significa à letra "ceder o lugar a outrem"[45]. Derrota--se o adversário por ter melhores maneiras, ou por lhe dar precedência. Possivelmente é na China que a competição de cortesia é mais formalizada, mas pode ser encontrada em toda a parte do mundo[46]. Podemos considerá-la uma competição de fanfarronice invertida, pois a razão desta exibição de delicadeza para com os outros é um profundo interesse pela própria honra.

As competições formais de invectivas e vitupérios eram muito espalhadas na Arábia pré-islâmica, e são especialmente claras suas relações com as competições de destruição da propriedade, um dos aspectos centrais do *potlatch.* Já fizemos referência ao costume chamado *mu'aqara,* no qual os adversários cortavam os tendões de seus camelos. A forma básica do verbo ao qual *mu'aqara* pertence no terceiro grau significa ferir ou mutilar. E entre os significados de *mu'aqara* encontramos também: *conviciis et dictis satyricis certavit cum aliquo* — lutar com invectivas e linguagem insultuosa. O que lembra o torneio de destruição dos ciganos egípcios, que tem o nome de *vantardise.* Mas além de *mu'aqara* os árabes pré-islâmicos designavam os torneios de destruição e formas aparentadas com dois outros termos técnicos: *munafara* e *mufakhara.* Convém assinalar que as três palavras são formadas da mesma maneira. São substantivos verbais derivados da chamada terceira forma do verbo, e é talvez este o aspecto mais interessante de toda a questão. Porque em árabe existe uma forma verbal especial, que pode dar a qualquer raiz o sentido de *competir em alguma coisa,* ou ultrapassar alguém em alguma coisa. Quase poderíamos chamar-Ihe uma espécie de *superlativo verbal* da própria raiz. Além disso, a chamada "sexta forma", derivada da terceira, exprime a

---

41 *Ibid.. p.* 314.

42 Malinowski, *The Argonauts of the Western Pacific,* p. 168.

43 Granet, *op. cit.,* p. 238.

44 Granet, *Danses et Legendes, 1,* p. 321.

45 Na primeira edição deste livro, página 96, pensei erradamente, poder considerar a palavra j*ang* como um dos termos ligados à designação do jogo. O próprio fenômeno apresenta, aliás, numerosas características de um jogo nobre,

46 Cf. o meu *Declínio da Idade Média,* Cap. 2.

idéia de atração recíproca. Assim a raiz *hasaba* (contar, enumerar) dá *muhasaba,* competição pela boa reputação; e *kathara* (exceder em número) dá *mukathara,* competição em quantidade. Mas voltando a nosso assunto: *mujakhara* provém de uma raiz que significa "vangloriar-se", ao passo que *munafara* deriva do campo semântico de "derrota", "pôr em fuga".

Existe em árabe um parentesco semântico entre honra, virtude, elogio e glória, exatamente como em grego as mesmas idéias gravitam em torno da αφετη[47]". No árabe a idéia central é *'irá,* que pode ser traduzida por "honra", desde que seja tomada em sentido extremamente concreto. A principal exigência de uma vida nobre é a obrigação de preservar a integridade e a segurança de sua honra. De outro lado, supõe-se que o adversário esteja animado por um ardente desejo de destruir e degradar nosso *'ird* com insultos. Tal como na Grécia, também aqui qualquer superioridade física, social ou moral constitui um fundamento de honra e de glória, sendo portanto um elemento de virtude. O árabe tira glória de suas vitórias e sua coragem, do número de seus filhos ou de seu clã, de sua liberdade, sua autoridade, sua força, a acuidade de sua vista ou a beleza de seu cabelo. Tudo isto compõe seu *'izz, 'izza,* ou seja, sua superioridade sobre os outros e, conseqüentemente, sua autoridade e seu prestígio.

Os ultrajes e insultos dirigidos ao adversário ocupam um lugar importante nesta exaltação do *'izz* pessoal, e possuem a designação técnica de *hidja'.* As lutas pela honra, os *mufakhara,* costumavam ser realizadas em datas pré-fixadas, ao mesmo tempo que as feiras anuais e depois das peregrinações.

As competições travavam-se entre tribos ou clãs inteiros, ou entre indivíduos. Sempre que acontecia dois grupos se encontrarem, tratava-se entre eles uma justa de honra. Havia um porta-voz oficial para cada grupo, o *sha'ir* (poeta ou orador), que desempenhava um papel importante. Esse costume possuía um caráter nitidamente ritual, servindo para manter acesas as poderosas tensões sociais que davam unidade à cultura árabe pré-islâmica. Mas, o surgimento do Islão veio atenuar este antigo costume, conferindo-lhe uma nova dimensão religiosa ou reduzindo-o a um divertimento de corte. Nos tempos do paganismo era freqüente o *mufakhara* terminar num massacre e numa guerra tribal.

O munafara é fundamentalmente uma forma de competição na qual as duas partes em presença defendem sua honra perante um juiz ou um árbitro; o verbo de que a palavra deriva possui as conotações de decisão e julgamento. Estabelece-se um prêmio, ou um tema de discussão, como por exemplo saber quem é de ascendência mais nobre, sendo o prêmio uma centena de camelos[48]. Tal como num tribunal, as partes levantam-se e sentam-se alternadamente, e para tornar o ato mais impressionante cada uma delas é defendida por testemunhas ajuramentadas. Mais tarde, na época islâmica, era freqüente os juízes recusarem-se a julgar: as partes cm litígio eram ridicularizadas, como "dois loucos cheios de más intenções". Às vezes, o *munafara* era realizado em verso. Formavam-se clubes com o fim específico de, primeiro, representar *um mufakhara* (torneio de honra), depois um *munafara* (invectivas recíprocas), que muitas vezes terminava numa luta à mão armada[49].

Na tradição grega, encontram-se numerosos vestígios de torneios de injúrias cerimoniais e solenes. Alguns autores afirmam que a palavra *iambos* significava originalmente "sarcasmo", estando especialmente relacionada com os cantos públicos de insultos e sarcasmos que faziam parte das lestas de Deméter e Dionísio. Julga-se que foi a partir desta tradição de troça em público que surgiu a sátira de Arquíloco, cuja recitação, acompanhada por música,

---

47 Cf. Bichr Farès, L'*honneur chez les Árabes avant l'Istam,* Etude de sociologie, Paris, 1933: Encyclopédie de l'Islam, s. v. *mufakhara.*

48 G. W. Freylag, *Einleitung in das Studium der arabischen Sprache bis Mühanimed, Bunn,* 1861, p. 184.

49 *Kilah ai Aghani.* Cairo. l905-6, IV, 8; VIII. 109 e ss; XV, 52, 57.

era incluída nas competições. A poesia jâmbica passou, assim, de um costume imemorial de natureza ritual a instrumento de crítica pública. Mesmo o tema das diatribes contra as mulheres parece constituir um vestígio dos cantos alternados de sarcasmo entre os homens e as mulheres que eram realizados no decurso das festas de Deméter e Apoio. Deve estar na base desses costumes um jogo sagrado de emulação pública, o *psogos*[50].

Também a tradição da antigüidade germânica apresenta vestígios muito antigos de duelos de injúrias na história de Alboin, na corte dos gépidas, que foi manifestamente recolhida por Paulo, o Diácono, nas canções épicas[51]. Os chefes lombardos foram convidados para um banquete real por Turisindo, rei dos gépidas. Quando o rei começa a lamentar seu filho Turismundo, morto em combate contra os lombardos, outro de seus filhos levanta-se e começa a cobrir os lombardos de injúrias *(iniuriis lacessere coepit).* Chama-Ihes éguas de pés brancos, acrescentando que cheiram mal. Ao que um dos lombardos responde: "Vai ao campo de batalha de Asfeld, onde poderás verificar a valentia com que essas 'éguas' de que falas sabem defender-se, lá onde estão os ossos de teu irmão, espalhados pelo campo como os ossos de uma velha pileca". O rei evita que os dois passem a vias de fato, "e o banquete foi levado a um fim feliz" *(laetis animis conviviam peragunt).* Estas últimas palavras revelam claramente o caráter lúdico da altercação. Não resta dúvida que se trata de um exemplo de torneio de insultos. Este existe também na literatura nórdica arcaica, sob uma forma especial chamada *mannjafnaôr,* "comparação dos homens". Faz parte da festa do Jul, do mesmo modo que a competição de juramentos. Um exemplo é a saga de Orvar Odd. Orvar Odd está incógnito de visita à corte de um rei estrangeiro e aposta sua cabeça que é capaz de vencer na bebida dois dos homens do rei. A cada vez que um deles passa o corno de beber ao seu rival, vangloria-se de qualquer heróico feito de guerra em que ele esteve presente, enquanto o outro se deixa ficar vergonhosamente ao canto do lume, junto com as mulheres[52]. À vezes, são dois reis que procuram vencer um ao outro em linguagem jactanciosa. Uma das canções dos *Edda,* o *Harbarosljoô,* trata de uma competição deste gênero entre Thor e Odin[53]. Devemos também incluir no mesmo gênero as disputas de Loki com os Ases, durante uma sessão de bebida[54]. O caráter ritual destas competições é revelado pela referência expressa ao fato de o recinto onde elas se realizavam ser "um grande lugar de paz" *(griaastaar mikill),* e de nele não ser permitido a ninguém exercer violência contra o outro, diga este o que disser. Embora todos estes exemplos sejam redações literárias de temas pertencentes a um passado muito remoto, a existência de um pano de fundo ritualístico é demasiado evidente para que se possa considerá-los apenas o produto de uma ficção poética mais tardia. As lendas primitivas irlandesas do porco de Mac Datho e da festa de Bricrend apresentam uma "comparação de homens" semelhante. De Vries está certo da origem religiosa do *Mannjafnaôr*[55]. A importância que era atribuída a este gênero de insultos é ilustrada de maneira evidente pelo caso de Harald Gormsson, que queria empreender uma expedição punitiva contra a Islândia por causa de um simples epigrama de que fora vítima.

Beowulf, na saga do mesmo nome, é, durante uma estadia na corte do rei da Dinamarca, insultuosamente desafiado por Unferd que lhe conta suas proezas passadas. As línguas germânicas antigas possuem uma palavra especial para designar esta cerimônia de insultos e fanfarronadas, quer ela seja um prelúdio a um combate armado

---

50 Cf. Jaeger, *Paidéia,* I, p. 168 e ss.
51 *Historia Langobardorum* (Mon. Germ. Hist. SS. Langobard.), I, 24.
52 *Edda,* I, Thule I, 1928, nº 29, cf. X, pp. 298, 313.
53 *Ibid.*. Nº 9.
54 *Ibid.,* Nº 8.
55 *Ältgermanische Religionsgeschichte,* II, p. 153.

ligado a um torneio, quer seja apenas parte do divertimento de uma festa. A palavra é *gelp, gelpan.* Em inglês antigo este substantivo significa glória, pompa, arrogância etc., e em médio alto alemão significa clamor, troça, escárnio. O dicionário de inglês ainda tem "aplaudir, louvar" como significados obsoletos de *yelp,* que hoje está reduzido ao latir dos cães; e "vanglória" para o substantivo[56].

O francês primitivo tem um equivalente aproximado de gelp, *gelpan* em *gab, gaber,* de origem incerta. *Gab* significa troça e escárnio, especialmente como prelúdio a um combate ou como parte de um banquete. *Gaber é* considerado uma arte. Em sua visita ao imperador de Constantinopla, Carlos Magno e seus doze paladinos encontraram doze leitos prontos, após a refeição e, por sugestão de Carlos Magno, dedicaram-se a *gaber* antes de dormir. Ele mesmo deu o exemplo, e veio depois a vez de Rolando, que aceitou de bom grado, dizendo: "Que o rei Hugo se digne emprestar-me suas trompas, e sairei da cidade, tocando com tal força que todas as portas saltarão de seus gonzos. Se ele me atacar, fá-lo-ei rodar com tamanha violência que seu manto de arminho desaparecerá e seus bigodes pegarão fogo[57].

A crônica rimada de Geoffroi Gaimar, sobre o rei Guilherme o Ruivo da Inglaterra, mostra este empenhado numa competição semelhante com Walter Tyrel, seu futuro assassino[58]. Ao que parece a fanfarronada e o escárnio tomaram mais tarde, nos torneios, o papel que competia aos arautos. Estes glorificavam os feitos de armas de seus senhores, louvavam sua linhagem e, por vezes, escarneciam das damas. Regra geral os arautos são desprezados, tratados como mendigos e vagabundos[59]. No século XVI o *gaber* ainda é encontrado como diversão social, coisa que no fundo sempre havia sido, malgrado sua origem ritualística. Diz-se que o duque de Anjou encontrou no *Amadis de Gaule* uma referência a este jogo, e decidiu jogá-lo com os membros de sua corte. Mas Bussy d'Amboise opunha-se a replicar ao duque. Assim, foi estabelecido como regra que todas as partes fossem consideradas iguais e que nenhuma palavra fosse considerada ofensa (exatamente como no recinto de Aegir, no torneio de insultos de Loki). Apesar disso, esse jogo acabou por dar origem a uma intriga, no fim da qual o pérfido Anjou levou Bussy a perder[60].

A noção de competição como um dos elementos principais da vida social esteve sempre associada, em nosso espírito, à idéia da civilização grega. Muito antes de terem a sociologia e a antropologia se apercebido da extraordinária importância do fator agonístico em geral, Jacob Burckhardt criou a palavra "agonal" e descreveu sua importância como uma das características principais da cultura helênica. Todavia Burckhardt não possuía a preparação necessária para compreender a amplitude do pano de fundo sociológico do fenômeno. Pensou que os hábitos agonísticos eram especificamente gregos, e que sua existência se limitava ao período da história grega. Segundo ele, o tipo mais antigo da historia da Grécia é o homem "heróico", que foi seguido pelo homem "colonial" ou "agonal", o qual, por sua vez, foi sucessivamente substituído pelo homem do século V, pelo do século IV (os quais não possuem nomes específicos), e finalmente, depois de Alexandre, pelo homem "helenístico"[61]. O período

---

[56] Um exemplo de *gilp-cwida* do século XI é dado na *Gesta Herwardii,* publicada por Duffus Hardy e C. T. Martin (num apêndice a Geffroi Gaimar, *Lestoire des Engles),* Rolls Series, I, 1888, p. 345.

[57] *Le Pèlerinage de Charlemagne* (século XI), publicado por E. Koschwitz, Paris, 1925, versos 471 a 481.

[58] F. Michel, *Chroniques anglo-normaiulrs,* 1, Rouen, 1936, p. 52; cf. Wace, *Le Roman de Rou,* ed. H. Andresen Heibronn 1877, versos 15 038 e ss., e Guilherme de Malmesbury, *De Gestis Regum Anglorum,* ed Stubbs, Londres, 1888, IV, p. 320.

[59] Jaques Bretel, *Le Tournoi de Chauvency,* ed. M. Delbouille, versos 540, 1093-1158 etc., Liège, 1932; *Le Dil des hérauts,* Romania XLIIl, 1914, p. 218 e ss.

[60] A. de Varilhas, *Hisroire de Henri III,* I, p. 574, Paris, 1964, parcialmente reproduzido no *Dictionnaire de l'ancienne langue française* de Fr. Godefroy, Paris, 1885, verbete *gaber* (p. 197).

[61] *Griechische Kulturgeschichte,* herausgegeben von Rudolf Marx. 111.

"colonial" ou "agonal" é, portanto, o século VI A. C., ou seja, a época da expansão helênica e dos jogos nacionais. Aquilo a que chama "o agonal" é "um impulso tal como nenhum outro povo jamais conheceu"[62].

Não é de se espantar que as concepções de Burckhardt tenham sido limitadas pela filologia clássica. Sua grande obra, publicada postumamente sob o título de *Griechische Kulturgeschichte,* foi elaborada a partir de uma série de conferências proferidas na Universidade de Basiléia durante a década de 1880, numa época em que não havia uma sociologia constituída, capaz de digerir todos os dados etnológicos e antropológicos, muitos dos quais, aliás, só pouco tempo antes vieram à luz. Todavia, é mais ou menos desconcertante verificar que as concepções de Burckhardt ainda hoje recebem a adesão de mais de um estudioso[63]. Victor Ehrenberg considera ainda o princípio agonístico como especificamente grego. "O oriente permaneceu-lhe estranho e hostil", escreve ele; "é em vão que procuram na Bíblia provas da existência de competições agonísticas"[64]. Já tivemos ocasiões suficientes para nos referirmos ao Extremo Oriente, à índia do *Mahabharata* e ao mundo dos povos primitivos de modo que evitaremos perder tempo refutando aqui estas afirmações. E é precisamente o Velho Testamento que oferece um dos exemplos mais convincentes das relações entre o fator agonístico e o jogo[65]. Burckhardt admitiu a existência das competições entre os povos bárbaros e primitivos, mas atribuiu pouca importância a esse fato[66]. Ehrenberg condescende em reconhecer o caráter universalmente humano do princípio agonístico, mas em compensação considera-o "historicamente desinteressante e sem significado"! Ignora completamente as competições para fins sagrados ou mágicos, e ataca aquilo a que chama "a interpretação folclorista dos materiais gregos"[67]. Segundo ele, o impulso competitivo "quase nunca se tornou uma força social e suprapessoal fora da Grécia"[68]. É certo que, após ter escrito este livro, deu-se conta pelo menos dos paralelismos entre a cultura islandesa e a grega, e declarou-se pronto a conferir-lhes uma certa importância[69].

Ehrenberg segue Burckhardt também no fato de situar 'o agonal" no período que se seguiu ao "heróico", admitindo ao mesmo tempo que este último possuía já certos caracteres agonísticos esporádicos. Afirma que, em seu conjunto, a guerra de Tróia foi destituída de traços agonísticos; só depois da des-heroicização da classe guerreira" *(Entheroisierung dês Kriegertums),* surgiu a necessidade de criar um substituto para o heroísmo, com "o agonal", o que foi, portanto, um "produto" de uma fase cultural mais tardia[70]. Tudo isto se baseia em parte na surpreendente máxima de Burckhardt: "Um povo que conhece a guerra não precisa de torneios"[71]. É possível que esta afirmação nos pareça mais ou menos verossímil mas, no que diz respeito a todas as culturas primitivas, provou-se que ela é absolutamente falsa, tanto pela sociologia como pela etnologia. É certo que nos poucos séculos da história grega, em que a competição dominou a vida da sociedade, também presenciaram os grandes jogos sagrados que uniram toda a Hélade em Olímpia, no Istmo. em Delfos e em Neméia. Mas nem por isso deixa de ser verdade que o espírito de competição dominou a cultura helênica tanto antes desses séculos como depois.

---

62 *Ibid.. III*, p, 68.

63 H, Schiiter, *Staatsform und Politik,* Leipzig, 1932; V Ehrenberg, *Ost und West: Studien zur geschichilichen Problematik der Antike,* Schriften der Philos. Fak. der deutschen Univ. Prag, XV. 1935.

64 *Ost und West,* pp. 93, 94. 90.

65 Cf. acima, pp. 58-9.

66 *Gr. Kulturg.,* III, p. 68.

67 *Ost und West.* pp. 65. 219.

68 *Ibid.,* p. 217.

69 *Ibid..* pp. 69. 218.

70 *Ibid.,* pp. 71, 67, 70, 66, 72; cf. Burckhardt, op. cit., pp. 26. 43.

71 *Gr. Kuliurg.,* 111, p. 69; cf. Ehrenberg, *op. cit.,* p. 88.

Durante todo o período de sua existência, os jogos helênicos permaneceram intimamente ligados à religião, mesmo nas épocas mais tardias em que, à primeira vista, poderiam assumir a aparência dos esportes nacionais puros e simples. Os cantos triunfais de Píndaro, em honra das grandes competições, pertencem inteiramente ao quadro de sua rica poesia sagrada, da qual eles constituem a única parte conservada até nossos dias[72]. O caráter sagrado do *agon* manifesta-se em toda a parte. O zelo competitivo dos jovens espartanos em submeter-se a dolorosas experiências perante o altar é apenas um exemplo entre as muitas práticas cruéis relacionadas com a iniciação à vida adulta, semelhantes às que podem ser encontradas entre os povos primitivos de toda a Terra. Píndaro mostra um vencedor dos Jogos Olímpicos insuflando uma nova força vital nos pulmões de seu velho avô[73].

A tradição grega estabelece uma divisão entre as competições: de um lado as públicas ou nacionais, militares e jurídicas, e, de outro, as relacionadas com a força, a sabedoria e a riqueza. Esta classificação parece refletir uma fase agonística, mais primitiva, da cultura. O fato de se chamar "agon" à disputa perante um juiz não deve ser tomado, ao contrário do que pensa Burckhardt[74], como uma simples expressão metafórica de uma época mais tardia mas, pelo contrário, como prova de uma imemorial associação de idéias, à qual mais adiante voltaremos a fazer referência. De fato, houve um tempo em que o julgamento em tribunal foi um *agon* no sentido restrito do termo.

Era costume entre os gregos organizar competições a propósito de tudo o que oferecesse a possibilidade de uma luta. Os concursos de beleza masculina faziam parte das Panatenéias e das festas de Teseu. Nos simpósios eram organizados concursos de canto, decifração de enigmas, de resistência em se conservar acordado e bebendo. Mesmo neste último caso, o elemento sagrado não está ausente: os πολυποσία e os αχφατοποσία (beber muito e sem mistura) faziam parte da festa de Coeno. Alexandre celebrou a morte de Calanos com um *agon* ginástico e musical, com prêmios para os melhores bebedores, tendo daí resultado que trinta e cinco dos competidores morreram na hora, e seis deles mais tarde, entre os quais o vencedor[75]. Notemos de passagem que as competições que consistiam em absorver grandes quantidades de comida e bebida estão também ligadas ao *potlatch.*

Sua concepção demasiado estreita do princípio agonístico levou Ehrenberg a negar a presença deste na civilização romana, atribuindo-lhe mesmo um caráter antiagonístico[76]. É certo que nela é bastante reduzido o papel das competições entre homens livres, mas isto não significa que na estrutura da civilização romana o elemento agonístico estivesse inteiramente ausente. Pelo contrário, encontramos aqui um fenômeno singular, a saber, que numa época bem primitiva o impulso competitivo passou do protagonista para o espectador, o qual se limita a assistir às lutas de outros, designados para esse fim. Esta passagem está, em dúvida, intimamente ligada ao caráter profundamente ritualístico dos próprios jogos romanos, dado que é precisamente no culto que essa substituição está em seu lugar próprio, pois nele os competidores são considerados representantes dos espectadores, ou seja, como se lutassem em nome destes. Os combates de gladiadores, as lutas de animais selvagens, as corridas de carros etc., nada perdem de seu caráter agonístico mesmo quando são realizados por escravos. Os *ludi* ou acompanhavam as festas regulares anuais ou eram *ludi votivi,* organizados para cumprir um voto e geralmente para prestar homenagem aos mortos ou, mais especialmente, para aplacar a ira dos deuses. Toda a cerimônia ficava invalidada pelo menor desrespeito ao ritual ou a mais acidental perturbação. Este pormenor revela o caráter sagrado da ação.

---

[72] Jaeger, *Paidéia,* 1, p. 273.
[73] Píndaro, *Olympica,* VIU. 92 (70).
[74] *Op. cit.*. m. p. 85.
[75] Segundo Chares, cf. Pauly Wissowa, s. v. Kalanos, c. 1545.
[76] *Op. cit.,* p. 91.

É da mais alta importância o fato de que estes combates dos gladiadores romanos, apesar de seu caráter sanguinolento, supersticioso e escravista, mesmo assim continuem a ser designados simplesmente pela palavra *ludus,* com tudo o que esta evoca de alegria e liberdade. Como compreender este fenômeno?

Temos que voltar uma vez mais a fazer referência ao lugar ocupado pelo *agon* na civilização grega. Segundo a concepção apresentada por Burckhardt e retomada por Ehrenberg[77], existe a seguinte série de fases: primeiro um período arcaico, também chamado "heróico", que assistiu ao surgimento da Hélade, através de combates e guerras a sério, sem a presença do fator agonístico, entendido como fator de natureza social. Posteriormente, dado que a nação havia consumido suas melhores forças nessas lutas heróicas, e estava perdendo gradualmente seu temperamento heróico, a sociedade grega começou a deslocar-se na direção do "agonal", o qual a partir daí se tornou o fator dominante da vida social, permanecendo nessa qualidade durante alguns séculos. É uma transição "da batalha para o jogo", segundo a expressão de Ehrenberg", e conseqüentemente, trata-se de um sinal de decadência. E não há dúvida que o predomínio do princípio agonístico efetivamente acaba levando à decadência, a longo prazo. Ehrenberg prossegue, afirmando que é precisamente a futilidade e inutilidade do *agon* que conduz finalmente à "abolição de todas as qualidades sérias da vida, tanto no pensamento quanto na ação; indiferença a todo e qualquer impulso vindo do exterior, e desbaratamento de todas as forças nacionais com o puro e simples objetivo de ganhar um jogo"[78]. Nas últimas palavras desta frase há muita coisa de verdadeiro mas, mesmo que admitamos que em certas épocas a vida social grega degenerou na pura paixão pela emulação, continua sendo verdade que a história da Grécia, em seu conjunto, seguiu um caminho totalmente diferente daquele que Ehrenberg supõe. É necessário exprimir de maneira completamente diferente a importância do fator agonístico para a cultura. Na Grécia não se deu qualquer transição "da batalha para o jogo", nem do jogo para a batalha, o que se deu foi o desenvolvimento *da* cultura *dentro* de um contexto lúdico. Na Grécia, tal como em toda a parte, o elemento lúdico esteve presente desde o início, desempenhando um papel extremamente importante. Nosso ponto de partida deve ser a concepção de um sentido lúdico de natureza quase infantil, exprimindo-se em muitas e variadas formas de jogo, algumas delas sérias e outras de caráter mais ligeiro, mas todas elas profundamente enraizadas no ritual e dotadas de uma capacidade criadora de cultura, devido ao fato de permitirem que se desenvolvessem em toda a sua plenitude as necessidades humanas inatas de ritmo, harmonia, mudança, alternância, contraste, clímax etc. A este sentido lúdico está inseparavelmente ligado um espírito que aspira à honra, à dignidade, à superioridade e à beleza. Tanto a magia como o mistério, os sonhos de heroísmo, os primeiros passos da música, da escultura e da lógica, todos estes elementos da cultura procuram expressão em nobres formas lúdicas. Uma geração mais tardia virá a chamar "heróica" à época que conheceu tais aspirações.

Portanto, é desde o início que se encontram no jogo os elementos antitéticos e agonísticos que constituem os fundamentos da civilização, porque o jogo é mais antigo e muito mais original do que a civilização. Assim, para voltar a nosso ponto de partida, os *ludi* romanos, podemos afirmar que a língua latina tinha toda a razão ao designar as competições sagradas pela simples palavra "jogo", pois esta palavra exprime da maneira mais simples possível a natureza única desta força civilizadora.

---

77 *Op. cit.*. p. 80.

78 *Op. cil.*. p. 96.

No curso do desenvolvimento de toda e qualquer civilização, a função agonística atinge sua forma mais bela, que é também a mais fácil de discernir, na fase arcaica. À medida que uma civilização vai-se tornando mais complexa, vai-se ampliando e revestindo-se de formas mais variadas, e que as técnicas de produção e a própria vida social vão-se organizando de maneira mais perfeita, o velho solo cultural vai sendo gradualmente coberto por uma nova camada de idéias, sistemas de pensamento e conhecimento; doutrinas, regras e regulamentos; normas morais e convenções que perderam já toda e qualquer relação direta com o jogo. Dizemos, nesse momento, que a civilização se tornou mais séria, devido ao fato de atribuir ao jogo apenas um lugar secundário. Terminou o período heróico, e a fase agonística parece, ela também, pertencer unicamente ao passado.

4. O Jogo e o Direito

À primeira vista, o jogo poderia parecer o mais distante possível em relação ao direito, à justiça e à jurisprudência. Toda a esfera do direito é dominada pela mais total e implacável seriedade e pelos interesses vitais do indivíduo e da sociedade. Os fundamentos etimológicos da maior parte das palavras que exprimem idéias relacionadas com a lei e o direito estão sobretudo ligadas às noções de estabelecer, indicar, ordenar etc. Todas estas idéias parecem oferecer pouca ou nenhuma relação com a esfera semântica que deu origem aos termos lúdicos, e até lhe parecem ser opostas. Contudo, e conforme temos vindo constantemente a lembrar, o caráter sagrado e sério de uma ação de maneira alguma impede que nela se encontrem qualidades lúdicas.

A possibilidade de haver um parentesco entre o direito e o jogo aparece claramente logo que compreendemos em que medida a atual prática do direito, isto é, o processo, é extremamente semelhante a uma competição, e isto sejam quais forem os fundamentos ideais que o direito possa ter. Já fizemos referência à possibilidade de uma relação entre a competição e o surgimento dos sistemas jurídicos em nossa descrição do *potlatch,* que é analisado por Davy apenas do ponto de vista jurídico, como sistema primitivo de contrato e obrigação[1]. Na Grécia, o litígio judiciário era considerado um *agon,* uma competição de caráter sagrado submetida a regras fixas, na qual os dois adversários invocavam a decisão de um árbitro. Esta concepção do processo não deve ser considerada um produto de uma época mais tardia, uma simples transferência de idéias e, muito menos, a degenerescência como Ehrenberg parece pensar[2]. Pelo contrário, toda a evolução do processo jurídico segue a direção contrária, pois ele começou por ser uma competição e seu caráter agonístico é conservado até hoje.

Quem diz competição, diz jogo. Conforme já vimos, não há razão alguma para recusar a qualquer tipo de competição o caráter de um jogo. O lúdico e o competitivo, elevados àquele plano de seriedade sagrada que toda sociedade exige para sua justiça, continuam ainda hoje sendo perceptíveis em todas as formas da vida jurídica. Antes de mais nada, o tribunal pode também ser chamado uma "corte" de justiça[3]. Esta corte é ainda, no sentido pleno do termo, o ἱεφόδ χυχλο, o círculo sagrado dentro do qual, no escudo de Aquiles, aparecem sentados os juízes[4]. Todo lugar onde se ministra a justiça é um verdadeiro *temenos,* um lugar sagrado, separado e afastado do mundo vulgar. Em flamengo e holandês antigo, a palavra que o designa é *vierschaar,* o que, à letra, quer dizer um espaço delimitado por quatro cordas ou, segundo uma outra interpretação, por quatro bancos. Mas, seja quadrado ou redondo, de qualquer forma é sempre um círculo mágico, um recinto de jogo no interior do qual as habituais diferenças de categoria entre os homens são temporariamente abolidas. Antes de se lançar em seu torneio de insultos, Loki teve o cuidado de verificar que o lugar onde este ia realizar-se era "um grande lugar de paz"[5]. Na Inglaterra, a Câmara dos Lordes continua ainda a ser virtualmente uma corte de justiça; e por isso o *woolsack,* o assento do Lorde Chanceler, que na realidade nada tem lá a fazer, é considerado como estando *"technically outside the precinctx uf the House"*[6].

---

1 G. Davy, *La foi jurée.*

2 Ost und *West,* p. 76: cf. p. 71.

3 Este argumento do A. é mais claro em outras línguas, onde o duplo sentido corte-pátio é ainda conservado na designação do lugar onde se ministra a justiça (*cour, court, Hoje,* respectivamente em francês, inglês o alemão), com um uso mais corrente do que em português. (N. T.)

4 *Iliada,* XVIII, 504.

5 Cf. Jaeger, *Paideia,* I, p. 147: "... o ideal da *dikê é* usado como modelo de vida pública, pelo qual os homens, tanto de alta como de baixa origem, são considerados "iguais' ".

6 Tecnicamente fora do recinto da Câmara. (N. T.)

Os juízes que vão ministrar a justiça saem da vida "comum" no momento em que vestem a toga e colocam a peruca. Não sei se essa indumentária tradicional dos juízes e advogados ingleses foi objeto de alguma investigação etnológica. Parece-me que ela pouco tem a ver com a moda da peruca predominante nos séculos XVII e XVIII. A peruca do juiz é uma sobrevivência da *coifa* medieval usada pelos jurisconsultos ingleses, a qual era originalmente uma touca branca bem apertada, e ainda hoje tem um vestígio no pequeno rebordo branco da extremidade inferior da peruca. Todavia, a peruca do juiz é mais do que uma relíquia de um traje oficial antiquado. Sua função tem um profundo parentesco com a das máscaras de dança dos povos primitivos. Transforma quem a usa em um outro "ser". E não é de maneira alguma o único traço antigo que o forte sentido da tradição próprio dos ingleses conservou na esfera do direito. O elemento esportivo e humorístico, tão importante na prática processual inglesa, é um dos traços fundamentais do direito na sociedade arcaica. É claro que este elemento não está inteiramente ausente da tradição popular de outros países. Mesmo nas tradições jurídicas do resto da Europa, que habitualmente se revestem de uma seriedade maior do que a da Inglaterra, encontram-se vestígios dele.

Um antigo juiz escreveu-me o seguinte: "O estilo e o conteúdo das intervenções nos tribunais revelam o ardor esportivo com que nossos advogados se atacam uns aos outros por meio de argumentos e contra-argumentos (alguns dos quais são razoavelmente sofisticados). Sua mentalidade por mais de uma vez me fez pensar naqueles oradores dos processos *adat*[7]*'* que, a cada argumento, espetam na terra uma vara, sendo considerado vencedor aquele que no final puder apresentar o maior número de varas". O caráter lúdico da prática judicial foi fielmente observado por Goethe em sua descrição de uma sessão do tribunal de Veneza, realizada no palácio dos Doges[8].

Estas observações esparsas talvez possam servir de introdução ao problema muito real das relações entre o jogo e a jurisdição. Voltemos mais uma vez a atenção às formas primitivas do processo. Em todo e qualquer processo submetido a um juiz, sejam quais forem as circunstâncias, cada uma das partes está sempre dominada por um intenso desejo de ganhar sua causa. O desejo de ganhar é tão forte que nem por um só momento seria lícito esquecer o fator agonístico. Se isto não basta, por si só, para esclarecer as relações entre a jurisdição e o jogo, as características formais da prática do direito apresentam novos argumentos a nosso favor. A competição judicial está sempre submetida a um sistema de regras restritivas que, independentemente das limitações de tempo e de lugar, colocam firme e inequivocamente o julgamento no interior do domínio do jogo ordenado e antitético. A associação ativa entre o direito e o jogo, sobretudo nas culturas primitivas, pode ser analisada de três pontos de vista diferentes. O julgamento pode ser considerado como um jogo de azar, como uma competição ou como uma batalha verbal.

Hoje somos incapazes de conceber a justiça independentemente de um direito abstrato, por mais vaga que seja nossa idéia deste último. Para nós, o julgamento é antes de mais nada uma disputa entre o bem e o mal, e ganhar ou perder ocupam apenas um lugar secundário. Ora, é precisamente esta preocupação com os valores éticos que devemos abandonar, se quisermos compreender a justiça primitiva. Se fizermos com que nosso olhar passe da administração da justiça nas civilizações altamente desenvolvidas para aquela que se encontra nas fases menos adiantadas da cultura, veremos que a idéia do bem e do mal, a concepção ético-jurídica, é ultrapassada pela idéia de ganhar ou perder, isto é, pela concepção puramente agonística. O que interessa ao espírito primitivo não é tanto o problema abstrato do bem e do mal, mas principalmente o problema extremamente concreto de ganhar ou perder.

---

[7] o direito aplicável aos indígenas nas índias Holandesas.

[8] I*talienische Reise,* 3 de out.

Dada esta fraqueza dos padrões éticos, o fator agonístico vai ganhando imenso terreno na prática judicial à medida que recuamos no tempo. E, à medida que o elemento agonístico vai aumentando, o mesmo acontece com o fator sorte, e daqui resulta que depressa nos encontramos na esfera lúdica. Estamos perante um mundo espiritual em que a idéia da decisão por oráculos, pelo juízo divino, pela sorte, por sortilégio — isto é, pelo *jogo* — e a da decisão por sentença judicial fundem-se num único complexo de pensamento. E ainda hoje reconhecemos o caráter absoluto dessas decisões todas as vezes que, quando não conseguimos ser nós próprios a decidir qualquer coisa, resolvemos "tirá-la à sorte".

A vontade divina, o destino e a sorte parecem a nossos olhos entidades mais ou menos distintas, ou pelo menos procurando estabelecer entre elas uma distinção conceptual. Mas, para o espírito primitivo, são mais ou menos equivalentes. Pode-se conhecer o "destino" fazendo que ele se pronuncie. Para conhecer o oráculo, é preciso recorrer à sorte. Pode-se jogar com paus, com pedras, ou abrir à sorte as páginas do livro sagrado, e o oráculo responderá. Assim o Exodus, XXVII, 30, ordena a Moisés que "ponha no peitoral o *urim* e o *tummin"* (sejam estes o que forem), a fim de que Aarão "possa julgar os filhos de Israel em seu coração perante o Senhor continuamente". O peitoral é usado pelo grande sacerdote, e é por intermédio deste que o sacerdote Eleazar pede conselho, em Números, XXVII, 21, em favor de Josué, "segundo o julgamento de Urim". De maneira semelhante, em I Samuel, XIX, 42, Saul ordena que seja tirada a sorte entre ele e seu filho Jônatas. As relações entre o oráculo, a sorte e o julgamento são ilustradas de maneira perfeitamente clara nestes exemplos. Também na Arábia pré-islâmica, encontra-se este tipo de sortilégio[9]. E, afinal, não será fundamentalmente o mesmo a balança sagrada na qual Zeus, na llíada, pesa as possibilidades que cada homem, antes do início da batalha, tem de morrer? "Então o Pai estendeu os dois pratos de ouro e colocou neles as duas porções de morte amarga, uma para os troianos domadores de cavalos e outra para os aqueus cobertos de bronze"[10].

Esta pesagem ou *ponderação* de Zeus é ao mesmo tempo o seu julgamento (διχάζειν). Encontram-se aqui inextricavelmente misturadas as idéias de vontade divina, destino e sorte. A balança da justiça, metáfora que sem dúvida teve origem nesta imagem homérica, é a da perpétua oscilação da sorte incerta. Nada aqui diz respeito ao triunfo da verdade moral, nem a qualquer idéia de que o bem pese mais do que o mal — esta é uma noção que só surge muito mais tarde.

Umas das figuras que se encontram no escudo de Aquiles, segundo a descrição do oitavo livro da llíada, representa um julgamento com os juízes sentados no interior do círculo sagrado, estando no centro da cena os "dois talentos de ouro" (δνό χφυσοίο τάλαντα), que se destinam àquele que proferir a sentença mais justa[11]. Em geral, consideram-se esses dois talentos como a quantia em dinheiro disputada pelas duas partes. Mas, bem vistas as coisas, eles parecem ser mais um prêmio que um objeto de litígio; seriam, portanto, mais adequados a um jogo do que a uma sessão de tribunal. Além disso, convém notar que originariamente *talanta* significava "balança". Creio, assim, que o poeta tinha em mente uma pintura em vaso que mostrava dois litigantes sentados cada qual em um dos pratos de uma balança, a verdadeira "balança da justiça", na qual a sentença era dada mediante uma pesagem segundo o costume primitivo, isto é, por oráculo ou pela sorte. Este costume ainda não era conhecido na época em

[9] J. Wellhausen, *Reste arabischen Heidemums, 2* Ausg., Berlim, /1927 p. 132.
[10] *llíada, VIII*, 69; cf. XX, 209; XVI, 658; XIX, 223.
[11] XVIII, 497-509,

que foi composto o poema, e daí resultou que *talanta,* os dois pratos da balança, foi considerado, devido a uma transposição de significado, como dinheiro.

O grego δίχη (direito, justiça) possui uma escala de significados que vai desde o puramente abstrato até o mais declaradamente concreto. Pode significar a justiça enquanto conceito abstrato, ou uma divisão eqüitativa, ou uma indenização, ou mais ainda: as partes num julgamento dão e recebem δίχη, os juízes atribuem δίχη. Significa também o próprio processo jurídico, o veredicto e a punição. Embora se possa supor que os significados mais concretos de uma palavra são os mais antigos, Werner Jaeger defende, neste caso, o ponto de vista contrário. Segundo ele, o significado abstrato é o mais primitivo, e o concreto deriva dele[12]. Isto não me parece compatível com o fato de serem precisamente as abstrações — δίχαιο, eqüitativo, e δίχαιοσύνη], eqüidade — formadas em seguida a partir de *dikê.* A relação acima discutida entre a administração da justiça e a prova da sorte deveria, pelo contrário, orientar-nos no sentido da etimologia expressamente rejeitada por Jaeger, a qual faz derivar δίχη de διχέϊν, arremessar ou lançar, embora seja evidente a existência de uma afinidade entre δίχη e δείχνυμι. Em hebraico também há uma associação idêntica entre "direito" e "arremessar", pois *thorah* (direito, justiça, lei) possui evidentes afinidades com uma raiz que significa tirar à sorte, disparar, e a sentença de um oráculo[13].

Também é significativo que, nas moedas, a figura de Dikê por vezes se confunda com a de Tykê, a deusa do destino incerto. Também ela segura uma balança. J. E. Harrison afirma em sua *Themis:* "Não é que haja um 'sincretismo' tardio entre estas figuras divinas; ambas partem de uma mesma concepção, e depois divergem"[14].

Também na tradição germânica verifica-se a presença . da associação primitiva entre a justiça, o destino e a sorte. A palavra holandesa *lot* conserva até hoje o sentido do destino do homem — aquilo que lhe é destinado ou enviado *(Schicksal* em alemão) — e designa também o sinal material da sorte, como por exemplo o palito de fósforo mais comprido ou mais curto, ou um bilhete de loteria. É difícil decidir qual dos dois significados é o mais original, porque no pensamento primitivo as duas idéias estão fundidas em uma só. Zeus segura os divinos decretos do destino e da justiça em uma mesma balança. Os Ases jogam aos dados o destino do mundo[15]. O espírito primitivo não distingue, como manifestações da Vontade Divina, entre o resultado de uma prova de força, ou o de uma luta armada, ou a maneira como cai um punhado de pedras ou de pauzinhos. A leitura da sorte através das cartas é um costume com profundas raízes no passado humano, numa tradição que é muito mais remota do que as próprias cartas.

Às vezes, um combate armado é acompanhado por um jogo de dados. Enquanto os hérulos lutam contra os lombardos, seu rei senta-se à mesa de joga, e disputa uma partida de dados na tenda do rei Teodorico, em Quierzy[16].

O conceito de julgamento *(Urteil* em alemão) leva-nos naturalmente a considerar o *ordàlio (Gottesurteil* — juízo de Deus). A ligação etimológica é perceptível à primeira vista, se assim compararmos as palavras de ambas as línguas. A palavra "ordálio" significa precisamente "juízo divino". Mas não é nada fácil determinar exatamente o que o ordálio significa para o espírito primitivo. A primeira vista, pode parecer que o homem primitivo acreditava que os deuses se manifestavam através do resultado de uma prova ou de um jogo, qual das duas partes tinha razão ou

---

[12] *Paideia,* I, p. 14.

[13] A palavra *urim,* anteriormente referida, talvez possa também derivar desta raiz.

[14] J. E. Harrison, *Themis,* p. 528.

[15] Ver acima, p. 45.

[16] Paulus Diaconus, Hist. *Langob.* 1, 20; Fredegarius, *Chromcarum liber* Mon. Germ. Hist. SS. rer. Merov. II, p. 131); cf. IV, 27. Cf. também H. Brunner, *Deutsche Rechtsgeschichte,* Leipzig, 1912, p. 75.

— o que vem a dar no mesmo — em que direção orientaram o destino. É claro que a idéia de um *milagre* provando qual dos lados tem razão é apenas uma interpretação cristã secundária. Mas a concepção acima referida — a do juízo divino — por sua vez é provavelmente uma interpretação proveniente de uma fase cultural ainda mais antiga. O ponto de partida original cio ordálio deve ter sido a competição, o jogo para ver quem ganha. Para o espírito primitivo o fato de ganhar, *enquanto tal, é* prova da posse da verdade e do direito; o resultado de qualquer competição, seja uma prova de força ou um jogo de sorte, é uma decisão sagrada, concedida pelos deuses. Ainda hoje somos dominados por este hábito mental quando aceitamos como regra que as questões serão decididas por unanimidade, ou quando aceitamos o voto da maioria. Só numa fase mais avançada da experiência religiosa a fórmula será a seguinte: a competição (ou ordálio) é uma revelação da verdade e da justiça porque há uma divindade que dirige a queda dos dados ou o resultado da batalha. Assim, quando Ehrenberg diz que "a justiça secular nasce do ordálio[17]", parece estar invertendo, ou pelo menos exagerando, a seqüência histórica de idéias. Não seria mais verdadeiro dizer que o proferimento da sentença (e, portanto, a própria justiça legal) e o julgamento por ordálio têm ambos suas raízes na decisão agonística, na qual a última palavra é dada pelo resultado de uma competição (seja por sorteio, pelo acaso, ou uma prova de força, resistência etc.)? A luta pela vitória é sagrada em si mesma, mas, uma vez animada por concepções nítidas acerca do bem e do mal, a luta passa a pertencer à esfera do direito; e, vista à luz das concepções positivas do poder divino, passa a pertencer ao domínio da fé. Todavia, o fenômeno fundamental em todos estes casos é o jogo.

Por vezes, a disputa legal assume na sociedade primitiva a forma de uma aposta, ou mesmo de uma corrida. A idéia da aposta sempre se nos impõe a este respeito, como vimos no caso do *potlatch,* no qual os desafios recíprocos dão origem a um sistema primitivo de relações contratuais. O desafio faz surgir uma convenção[18]. Mas, além do *potlatch* e do ordálio propriamente dito, encontramos constantemente nos costumes jurídicos primitivos casos de competição pela justiça, isto é, por uma decisão e pelo reconhecimento de uma relação estável num caso concreto. Otto Gierke coligiu uma grande quantidade de estranhos exemplos desta mistura entre o jogo e a justiça, sob o título de *O humor no direito.* Considera-os ele simples ilustrações do caráter lúdico do "espírito popular", mas, na realidade, só é possível explicá-los adequadamente pela origem agonística da função jurídica. Não há dúvida quanto ao caráter lúdico do espírito popular, embora num sentido mais profundo do que Gierke supunha; e este caráter lúdico é prenhe de sentido. Assim, por exemplo, era um antigo costume jurídico germânico estabelecer os limites de uma "marcha"[19] ou de uma propriedade rural em função do resultado de uma corrida ou do lançamento de um machado. Ou, então, decide-se o vencedor de um processo fazendo uma pessoa de olhos vendados tocar outra pessoa ou um objeto, ou por um ovo a girar. Tudo isto são exemplos de julgamento através de uma prova de força ou um jogo de azar.

Certamente não é por acaso que a competição desempenha um papel tão importante na escolha de um noivo ou uma noiva. A palavra inglesa *wedding,* tal como o termo holandês b*ruiloft* remontam aos primeiros alvores da história jurídica e social. *Wedding* relaciona-se com a *wedde,* o penhor simbólico mediante o qual alguém se compromete a obedecer a uma convenção[20]. *Bruilojt* (festa de casamento) evoca a corrida pela esposa, isto é, a prova

---

[17] *Die Rechlsidee im friihen Griechentum,* Leipzig, 1912, p. 75.

[18] Davy, *La foi jurée,* pp. 176, 126. 239, ele.

[19] Conjunto de terras cujo uso pertence a uma coletividade.

[20] Em holandês médio conhece-se ainda *wedden* no sentido de casar: *beis beíer wedílen dan verbranden* (é melhor casar do que arder).

ou uma das provas de que depende o contrato[21]. As Danaides eram disputadas mediante uma corrida, e segundo a tradição foi assim que Penélope foi conquistada[22]. O problema não é saber se essas ações são meramente míticas ou lendárias, ou se pode ser provada sua existência histórica, e sim o simples fato de ter existido a idéia da corrida pela noiva. O casamento primitivo é um *contrat à épreuves,* um *potlatch custom,* como dizem os etnólogos. O *Mahabharata* descreve as provas de força por que têm de passar os pretendentes à mão de Draupadi, e o mesmo acontece com a *Ramayana* em relação a Sita e com o *Nibelunglied* em relação a Brunilde.

Mas os pretendentes à mão de uma noiva podem ser submetidos a outras provas além das de força e coragem. Por vezes, precisam também passar por provas de conhecimentos e prontidão de espírito, tendo que responder a perguntas difíceis. Segundo Nguyen van Huyen, essas competições desempenham um papel dos mais importantes nas festas dos jovens no Anam, onde, por vezes, a moça submete seu namorado a um verdadeiro exame. Na tradição dos Edas, embora evidentemente sob forma diferente, há um exemplo de uma idêntica prova de conhecimento tendo em vista a obtenção da mão da noiva. A filha de Thor é prometida a Alvis, o sábio anão, com a condição de ele ser capaz de responder a todas as perguntas que Thor lhe faça a respeito dos nomes secretos das coisas. Há ainda uma outra variação do tema no *Fjolsvinnsmal,* onde é o jovem empenhado na perigosa conquista de uma esposa que faz perguntas ao gigante que guarda a virgem.

Passemos agora da competição para a aposta, a qual por sua vez está intimamente relacionada com a promessa. .A presença deste elemento no processo judiciário pode exprimir-se de duas maneiras. Em primeiro lugar, a parte principal do julgamento "empenha" seu direito, isto é, desafia a outra parte a disputá-lo, pela apresentação de um "penhor" — *vadium.* No direito inglês subsistiram até ao século XIX duas formas de processo civil que tinham o nome de *wager* (aposta): a *wager of battle* (aposta de batalha), mediante a qual se propunha a alguém o duelo judiciário; e a *wager of law* (aposta de lei), na qual se prometia fazer o "juramento de purga" num certo dia, a fim de atestar inocência. Embora há muito tempo tivessem caído em desuso, estas formas só foram oficialmente abolidas em 1819 e 1833[23]. Em segundo lugar, e independentemente do elemento aposta no processo jurídico propriamente dito, verificamos que era uma prática habitual, especialmente na Inglaterra, o público fazer, tanto no recinto do tribunal como fora dele, verdadeiras apostas sobre o resultado dos julgamentos. Quando do julgamento de Ana Bolena e seus co-acusados, apostava-se no Tower Hall dez para um na absolvição de seu irmão Rochford, devido ao vigor de sua defesa. Na Abissínia era prática corrente apostar sobre a sentença durante o julgamento, entre a defesa e os depoimentos das testemunhas[24]. Mesmo sob o domínio italiano, estas apostas continuaram sendo uma paixão e um esporte que encantava os nativos. Segundo um jornal inglês, um juiz recebeu a visita de um homem que tinha perdido uma causa no dia anterior, e apesar disso dizia satisfeito: "Sabe, eu tive um advogado muito ruim, mas mesmo assim fico contente por ter tirado bom proveito do meu dinheiro!"

Procuramos distinguir no processo jurídico três formas lúdicas, comparando-o, sob a forma que hoje lhe conhecemos, com os julgamentos da sociedade primitiva: jogo de sorte, competição, batalha verbal. O julgamento continua sendo uma batalha verbal, mesmo nos casos em que perdeu, de modo total ou apenas em parte, efetivamente ou só em aparência, sua qualidade lúdica, devido ao progresso da civilização. Para nosso assunto,

---

[21] o mesmo se passa, em inglês antigo com b*rydhleap;* em nórdico antigo, com b*rüdhlaup* e, em antigo alto alemão, com *bruilojt.*

[22] J. E. Harrison, *Themis, p.* 232. Há um exemplo numa narrativa núbia, referida por Frobenius em seu *Kulturgeschiclire Afrikas,* p. 429.

[23] W. Blackstone, *Commentaries on lhe Laws of England,* ed Kerr, III. Londres, 1857, p. 337 c ss

[24] Enno Littmann, *Abe.ssinien,* Hamburfio, 1935, p. 86.

contudo, interessa apenas a fase primitiva da batalha verbal, fase em que é o fator agonístico, e não a idéia de justiça, que é decisivo. O que predomina não são os argumentos jurídicos, meticulosos e deliberados, e sim as invectivas mais insultuosas e veementes. Neste caso, o *agon* consiste quase exclusivamente no esforço de cada um dos adversários para superar o outro na escolha dos vitupérios, para sempre levar vantagem sobre outrem. Já tratamos dos torneios de insultos como fenômeno social, em defesa da honra e do prestígio, sob a forma dos *iambos,* do *mufakhara,* do *mannjafnadr* etc. Todavia, é difícil determinar rigorosamente a passagem da *joute de jac-tance* propriamente dita para os concursos de ultrajes como procedimento jurídico. Talvez o problema fique mais claro se dedicarmos agora nossa atenção a um dos aspectos mais notáveis da íntima relação entre a cultura e o jogo, a saber, os concursos de tambor e os concursos de canto dos esquimós da Groenlândia. Trataremos deste assunto um pouco mais detidamente, porque, neste caso, estamos perante uma prática ainda existente (ou que pelo menos ainda recentemente o era), na qual a função cultural que conhecemos como jurisdição não se separou ainda da esfera do jogo[25].

Quando um esquimó tem alguma queixa contra outro, desafia-o para um concurso de tambor *(Troinmesang,* em dinamarquês). O clã ou tribo se reúne festivamente, todos com seus melhores trajos e num ambiente de alegria. Os dois adversários passam depois a atacar-se sucessivamente um ao outro com canções insultuosas acompanhadas por tambor, nas quais cada um censura os malefícios do outro. Não se estabelece distinção alguma entre acusações com fundamento, ditos de espírito destinados a divertir o público e a calúnia pura e simples. Por exemplo, um cantor enumerou todas as pessoas que haviam sido devoradas pela mulher e a sogra de seu adversário durante um período de penúria, o que levou todo o público a desfazer-se em lágrimas. Estes cantos insultuosos são acompanhados por toda a espécie de ofensas físicas ao adversário, como espirrar ou soprar na cara dele, dar-lhe cabeçadas, abrir-lhe os maxilares, amarrá-lo a uma estaca da tenda — tendo o "acusado" a obrigação de suportar sem protestar, permitindo-se apenas um riso de troça. A maior parte dos espectadores acompanha os estribilhos das canções, aplaudindo e incitando os adversários. Outros se limitam a dormir um pouco. Durante as pausas os contendores conversam em termos amigáveis. As sessões deste gênero de competição podem prolongar-se por vários anos, em que os adversários aproveitam para inventar novas canções e descobrir novas malfeitorias para denunciar. Por fim, são os espectadores que decidem quem é o vencedor. Na maior parte dos casos, a amizade é imediatamente restabelecida, mas, por vezes, acontece uma família emigrar devido à vergonha de ter sido derrotada. É possível a uma pessoa estar participando, ao mesmo tempo, em diversos concursos de tambor. As mulheres também podem participar.

É aqui da maior importância o fato de, entre as tribos que as praticam, estas competições desempenharem o papel de decisões jurídicas. Não existe qualquer forma de jurisdição além dos concursos de tambor. Estes são os únicos meios de resolver as dissensões, e não existe qualquer outra maneira de influenciar a opinião pública[26]. Mesmo os assassinos são denunciados desta curiosa maneira. A vitória num concurso de tambor não é seguida por qualquer espécie de sentença. Essas competições são, na grande maioria dos casos, provocadas pelos mexericos das mulheres. É preciso distinguir entre as tribos que praticam esse costume como meio de administração da justiça e

---

[25] Thalbitzer, *The Ammassalik Eskimo,* Moddelser om Gronland, XXXIX, 1914; Birket Smith, *The Caribou Esquimaux,* Copenhague, 1929; Knud Rasmussen, *Fra Gronland till Stille Havet,* I-II, 1925-6; *The Netsilik Eskimo,* Relatório da quinta expedição de Thule, 1921-1924, VIII, 1, 2; Herbert Koing, Der *Rechtsbruch und sein Ausgleich bei den Eskimos,* Anthropos XIX-XX, 1924-5.

[26] Birket Smith, *op. cit.,* p. 264, parece definir o "progresso judicial" de maneira demasiado estrita, quando afirma que entre os esquimós caribus os concursos de tambor não possuem esse caráter, por serem apenas "um simples ato de vingança" ou se limitarem à finalidade de "garantir a paz e a ordem"

aquelas para as quais ele constitui apenas um divertimento festivo. As violências autorizadas são estabelecidas de diferentes maneiras: permite-se bater ou apenas amarrar etc. Além do concurso de tambor, os conflitos são, por vezes, resolvidos por uma luta a murro ou corpo a corpo.

Trata-se aqui, portanto, de um costume cultural que desempenha a função judicial sob uma forma perfeitamente agonística, sem contudo deixar de constituir um jogo no sentido mais próprio do termo. Tudo decorre no meio de risos e da maior alegria, porque o que mais importa é conseguir divertir o público. "Da próxima vez", diz Igsiavik[27], "vou fazer uma canção nova. Vai ser muito divertido, e vou amarrar o outro a uma estaca da tenda". Não há dúvida que os concursos de tambor são a principal fonte de diversão para toda a população. Se não houver uma disputa que sirva de pretexto, os concursos mesmo assim se realizam, pelo puro divertimento que proporcionam. Em certas ocasiões, como demonstração de talento fora do comum, as canções assumem a forma de enigmas.

Não há uma grande diferença entre estes concursos dos esquimós e as sessões satíricas e cômicas que costumava haver nos tribunais rurais, sobretudo nos países germânicos, onde eram julgados e punidos por crimes menores de toda a espécie, mas sobretudo de natureza sexual. O mais conhecido é o *Haberfeldtreiben.* A melhor prova de que eles se situam entre o jogo e a seriedade é o *Saugericht*[28] dos jovens de Rapperswill, de cujas sentenças se podia apelar para o Pequeno Conselho da cidade[29].

É evidente que o concurso de tambor dos esquimós pertence à mesma esfera que o *potlatch,* os torneios pré-islâmicos de fanfarronice e de insultos, o *mannjajnaar* nórdico e o *nidsang* (hino de ódio) islandês, assim como as antigas competições chinesas. É igualmente claro que, originariamente todos estes costumes pouco tinham em comum com o ordálio, tomado este no sentido de um juízo divino revelado através de um milagre. É claro que é possível a idéia do juízo divino, no domínio do direito abstrato, aparecer ligada a esses costumes, mas apenas de modo subseqüente e secundário. O elemento primordial é a decisão através da competição enquanto tal, ou seja, no jogo e através dele. O caso mais próximo do referido costume esquimó é o *munafara* ou *nifar* árabe, a competição pela fama e pela honra na presença de um árbitro. A palavra latina *iurgum* mostra também a ligação original entre a invectiva e o julgamento em tribunal. É uma forma elíptica de *ius-igium,* derivado de *ius* e *agere,* que significa literalmente "ato jurídico". Ainda hoje, a palavra *objurgação* conserva um pálido eco dessa ligação. Compare-se também com *litígio (litigium:* ato conflituoso). Vistas à luz dos concursos esquimós de tambor, produções puramente literárias como os *iambos* de Arquíloco contra Licambo aparecem agora sob uma perspectiva inteiramente nova, e até as censuras de Hesíodo a seu irmão Perses podem ser encaradas deste ponto de vista. Werner Jaeger assinala que, entre os gregos, a sátira política não se limitava a uma função moralizadora ou de satisfação de rancores pessoais, mas servia originariamente a uma finalidade de natureza social[30]. E podemos acrescentar sem receio: de uma maneira que não está muito distante dos concursos de tambor dos esquimós.

E é bem verdade que na antigüidade grega e romana ainda não havia passado completamente a fase em que é difícil distinguir entre a oratória jurídica e os concursos de ultrajes. Nas Atenas de Péricles e Fídias, a eloqüência jurídica ainda era principalmente uma competição de habilidade retórica, na qual eram permitidos todos os artifícios

---

27 Thalbitar, V, p. 303.
28 Tribunal da porca.
29 Stumpfl, *Kultspiele.* p. 16.
30 *Paidéia,* 1, 169.

de persuasão que fossem possíveis de imaginar. Considerava-se o tribunal e a arena política como os dois lugares por excelência onde a arte podia ser aprendida. Esta arte, juntamente com a violência militar, o roubo e a tirania, constitui a "caça ao homem" definida no *Sofista* de Platã[31]. Era possível aprender com os sofistas a transformar uma má causa numa boa causa, e até conseguir fazê-la prevalecer. O jovem que entrava na vida política geralmente iniciava sua carreira acusando alguém num processo escandaloso.

Também em Roma durante muito tempo foi considerado legítimo todo e qualquer meio de prejudicar o adversário num julgamento. As partes vestiam-se de luto, suspiravam, gemiam, invocavam em altas vozes o bem comum, rodeavam-se de grande número de testemunhas e clientes, procurando impressionar o tribunal[32]. Em resumo, faziam tudo aquilo que nós hoje fazemos. Basta lembrar o advogado que, no processo Hauptmann, deu palmadas na Bíblia e fez tremular a bandeira americana, ou seu colega holandês que, num sensacional processo criminal, reduziu a pedaços um relatório psiquiátrico. Littmann descreve da seguinte maneira um julgamento na Abissínia[33]: "Numa oratória cuidadosamente estudada e extremamente hábil o acusador desenvolve sua argumentação. O humor, a sátira, alusões sutis, provérbios apropriados à circunstância, o escárnio e o frio desprezo, acompanhados de vez em quando pela mais viva gesticulação e por tremendos berros, tudo isso tende a reforçar a acusação e a confundir o acusado".

Só quando o estoicismo entrou em moda, envidaram-se esforços para libertar a eloqüência jurídica do caráter lúdico, purificando-a de acordo com os severos padrões de verdade e dignidade professados pelos estoicos. O primeiro a tentar pôr em prática esta nova orientação foi um tal Rutilius Rufus. Perdeu a causa, e foi obrigado a exilar-se.

---

31 Platão, *O Sofista,* 222 D.

32 Cícero, *De oratione,* I, 229 e ss.

33 *Op. cit.,* p. 86.

5. O Jogo e a Guerra

Chamar "jogo" à guerra é um hábito tão antigo como a própria existência dessas duas palavras. Já colocamos o problema de saber se isso deve ser considerado apenas uma metáfora[1], e chegamos a uma conclusão negativa. O mais provável é que em toda a parte a linguagem tenha definido as coisas dessa maneira, a partir do momento em que surgiram palavras para designar o jogo e o combate.

Muitas vezes, as duas idéias parecem inseparavelmente confundidas no espírito primitivo. E não há dúvida que toda luta submetida a regras, devido precisamente a essa limitação, apresenta as características formais do jogo. Podemos considerar a luta como a forma de jogo mais intensa c enérgica, e ao mesmo tempo a mais óbvia e mais primitiva. Os cachorros e os garotinhos lutam "de brincadeira", com regras que limitam o grau de violência; apesar disso, nem sempre os limites da violência permitida excluem o derramamento de sangue ou mesmo a morte dos combatentes. Os torneios medievais sempre foram considerados um combate simulado, e, portanto, um jogo, mas parece mais ou menos certo que em suas formas mais primitivas as justas se realizavam com uma seriedade mortífera, chegando até à morte de um dos contendores, como o "jogo" dos jovens guerreiros de Abner e Joab. Um exemplo flagrante do elemento lúdico do combate, extraído de um período histórico que não é dos mais remotos, é o célebre *Combat des Trente,* travado na Bretanha em 1351. As fontes não designam esse combate expressamente como um jogo, mas todas as suas características se revestem de um caráter marcadamente lúdico. O mesmo se passa com a igualdade famosa *Disfida di Barletta,* do ano de 1503, na qual treze cavaleiros italianos se bateram contra treze cavaleiros franceses[2]. Enquanto função cultural, a luta pressupõe sempre a existência de regras limitativas, e exige, pelo menos em certa medida, o reconhecimento de sua qualidade lúdica. Só é lícito falar da guerra como função cultural na medida em que ela se desenrola de maneira que seus participantes se considerem uns aos outros como iguais, ou antagonistas com direitos iguais. Por outras palavras, sua função cultural depende de sua qualidade lúdica. Esta condição modifica-se desde que a guerra é travada fora do âmbito dos iguais, contra grupos que não são reconhecidos como seres humanos e, portanto, são privados dos direitos humanos — bárbaros, diabos, pagãos, hereges e "raças inferiores destituídas de leis". Nestas circunstâncias, a guerra perde inteiramente sua qualidade lúdica e só pode permanecer dentro dos limites da civilização na medida em que os que nela participam aceitam certas limitações, a bem de sua própria honra. Até há bem pouco tempo o "direito das nações" era geralmente considerado como constituindo um sistema de limitações desse tipo, por reconhecer o ideal de uma comunidade humana com direitos iguais para todos, distinguindo expressamente entre o estado de guerra (pelo fato de declarar esta) e a paz, de um lado, e de outro, a violência criminosa. Foi a teoria da "guerra total" que veio eliminar a função cultural da guerra, fazendo desaparecer dela os últimos vestígios do elemento lúdico.

Se é certo termos o direito de considerar a função lúdica inerente ao *agon,* pode-se perguntar agora até que ponto a guerra (que em nossa concepção é um subproduto do agon) pode ser considerada uma função agonística da sociedade. Há diversas formas de combate que desde logo mostram claramente não possuir um caráter agonístico: o ataque de surpresa, a emboscada, a expedição de pilhagem e" o massacre total não podem ser considerados formas agonísticas de guerra, embora se possa recorrer a eles numa guerra agonística. Além disso, os objetivos políticos da

---

[1] P.46.

[2] Ver meu *Herbst des Mittelalters* (O *declínio da Idade Média),* 4ª edição, Stuttgart, 1938, p. 141.

guerra também se situam fora do âmbito da competição propriamente dita: a conquista, a subjugação ou dominação de outro povo. O elemento agonístico só se torna operante a partir do momento em que as nações em guerra se consideram reciprocamente como *antagonistas* lutando por alguma coisa a que cada uma delas pensa ter direito. Esta convicção está quase sempre presente, embora, muitas vezes, sirva apenas de pretexto. Mesmo quando uma guerra é provocada pura e simplesmente pela fome — fenômeno relativamente raro — os agressores interpretam-na, talvez com plena sinceridade, como uma guerra santa, uma guerra de honra, de recompensa divina e sei lá que mais. A história e a sociologia tem tendência a exagerar o papel desempenhado pelos interesses materiais imediatos e a ânsia do poder na origem das guerras, sejam antigas ou modernas. Mesmo que os estadistas que preparam a guerra considerem esta uma questão de poder político, na grande maioria dos casos, os verdadeiros motivos podem ser encontrados menos nas "necessidades" da expansão econômica etc, do que no orgulho e no desejo de glória, de prestígio e de todas as pompas da superioridade. Todas as grandes guerras de agressão desde a antigüidade até nossos dias podem ser explicadas de maneira muito mais essencial Dela idéia de glória, que todo mundo compreende, do que por qualquer teoria racional e intelectualista das forças econômicas e dos dinamismos políticos. As tendências modernas para exaltar a guerra, que tão lamentavelmente nos são familiares, levam-nos de volta à concepção babilônica e assíria da guerra como um ditame divino para exterminar povos estrangeiros, para maior glória de Deus.

Em certas formas primitivas de guerra, o elemento lúdico encontra uma expressão mais imediata e, em termos relativos, mais agradável. Uma vez mais estamos tratando daquela mesma esfera de pensamento primitivo em que o acaso, o destino, o julgamento, a competição e o jogo são considerados divinos. Nada mais natural do que a guerra ser também abrangida por essa concepção. Dá-se início à guerra a fim de obter uma decisão de valor sagrado, pela prova da vitória ou da derrota. Em vez de dar provas de força numa competição, de jogar dados, de consultar um oráculo, ou de entrar numa feroz disputa de palavras (métodos que também servem para invocar a decisão divina), pode-se igualmente recorrer à guerra. Como vimos, a ligação entre a decisão e a divindade é explicitada diretamente na designação alemã de "ordálio *(Gottesurteil),* embora o ordálio seja fundamentalmente um simples juízo, qualquer espécie de juízo. Toda decisão a que se chega mediante as fórmulas rituais corretas é um "juízo de Deus". Só de maneira secundária a idéia técnica do ordálio é associada às provas concretas de poder milagroso. Para compreender estas associações, é necessário não nos deixarmos limitar por nossa divisão habitual entre o jurídico, o religioso e o político.

Aquilo que chamamos "direito" pode igualmente, em termos de pensamento primitivo, ser chamado "poder" — no sentido de "vontade dos deuses" ou de "superioridade evidente". Assim, um conflito armado é um modo de justiça, a igual título que a consulta de um oráculo ou um julgamento em tribunal. E por último, dado que a toda decisão está ligada uma significação sagrada, a própria guerra pode ser considerada uma forma de consulta aos oráculos[3].

O irredutível complexo de idéias que abrange tudo desde os jogos de azar até os julgamentos pode ser observado de maneira flagrante no "combate individual" da civilização primitiva. O combate individual atinge diversas finalidades: pode ser a demonstração da *aristeia* pessoal, ou o prelúdio a um conflito geral, ou pode ocorrer

[3] A concepção original da palavra holandesa *oorlog* (guerra) não é inteiramente clara mas, em todo o caso, é provável que ela pertença ao domínio do sagrado. Os significados dos antigos termos germânicos correspondentes a *oorlog* oscilam entre combate, fatalidade, aquilo que está "reservado"' a alguém, situação em que as obrigações se exprimem através de um juramento. Todavia, não é absolutamente certo que em todos os casos se trate de uma palavra idêntica.

durante a batalha como um episódio desta. É conhecido em todas as partes do mundo, e glorificado pelos poetas e cronistas na historiografia e na literatura de todas as épocas. Um exemplo muito característico é a descrição de Wakidi da batalha de Badr, na qual Maomé derrotou os coraichitas. Três dos guerreiros de Maomé desafiaram idêntico número de heróis dentre as hostes do inimigo; fizeram sua apresentação segundo as devidas fórmulas, saudando-se reciprocamente na qualidade de valorosos adversários[4]. A primeira guerra mundial assistiu a uma ressurreição da *aristeia* nos desafios que os aviadores dirigiam uns aos outros. O combate individual pode surgir também como augúrio da batalha, forma sob a qual é conhecido tanto pelos chineses como pela literatura germânica arcaica. Antes do início da batalha os mais bravos guerreiros desafiam seus equivalentes do campo adversário. "A batalha é um teste do destino. Os primeiros passes de armas são presságios importantes[5]. O combate individual pode também, contudo, ocupar o lugar da própria batalha. Durante a guerra entre os vândalos e os alamanos em Espanha, os contendores decidiram resolver seu conflito mediante um combate individual[6]. Não devemos considerar isto como um sinal prévio, ou como uma medida humanitária destinada a evitar o derramamento de sangue, mas simplesmente como um substituto adequado para a guerra, uma prova concisa, sob forma agonística, da superioridade de um dos adversários: a vitória prova que a causa dos vencedores é favorecida pelos deuses, e que, portanto, é uma causa "justa". Escusado seria dizer que a concepção primitiva da guerra é viciada depressa por argumentos especificamente cristãos, defendendo o combate individual como meio de evitar um desnecessário derramamento de sangue. Já em Quierzy-sur-Oise, no caso do rei merovíngio Teodorico, os guerreiros dizem: "Mais vale que caia só um do que todo o exército"[7]. Na baixa Idade Média era muito habitual que os reis ou príncipes em guerra resolvessem sua querela mediante um duelo entre eles. Este duelo era preparado com grande solenidade e grande cópia de pormenores, sendo sempre o motivo expressamente apresentado *"pour éviter effusion de sang chrestien et la destmction du peuple"*[8]. Mas, apesar de pomposamente anunciada, a real batalha nunca se realizava. Foi durante muito tempo uma comédia internacional, um cerimonial vazio entre as casas reais. Todavia, a tenacidade com que os monarcas permaneceram fiéis a este antigo costume e a semi-seriedade com que ele foi mantido revela sua origem na esfera do ritual. Continuava sendo atuante a concepção primitiva de um procedimento jurídico que dava desta maneira uma decisão legítima e até de valor sagrado. O imperador Carlos V desafiou por duas vezes Francisco I para um combate individual, com toda a devida cerimônia, e este caso de maneira alguma foi o derradeiro[9].

É evidente que o combate em substituição de uma batalha é profundamente diferente da "prova das armas" no sentido restrito da expressão, como meio legal de solução de uma disputa. É bem conhecida a importância do papel desempenhado no direito medieval pelo "duelo judiciário". Continua em aberto a questão de saber se pode ou não ser considerado um "ordálio". H. Brunner[10] e outros autores adotam este ponto de vista, ao passo que R. Schrõder[11] sustenta que ele simplesmente constitui uma forma de julgamento como qualquer outra. O fato de não se encontrar no direito anglo-saxão a prova das armas, que só foi introduzida pelos normandos, parece apontar para

---

4 Wakidi, ed. Wellhausen, p. 53.

5 Granet, *La civilisation chinoise,* p. 313; cf. De Vrles, *Altgerman. Religionsgesch.,* I, Berlim, 1934, p. 258.

6 Gregório de Tours, *SS. rer. Merow. Mon. Germ, Hist.,* II, 2.

7 Fredegário, IV, 27.

8 Cf. meu *Herbst des Mittlalt,* p. 134 e ss.

9 Ver ainda, além das referências citadas: *Erasmo Scheís a Erasmo de Roterdã,* 14, VIII, 1528, Erasmo, *Opus epistolarum,* VII, nº 2024, 38 e ss., 2059, 9.

10 H. Brunner — C. von Schwerin, *Deutsche Rechtesgeschichie,* II, 1928, p. 555.

11 R. Schroder, *Lehrbuch der deulschen Religionsgeschichte,* 5. Auflage, Lelpzig, 1907, p. 89.

a conclusão de que, subseqüentemente, não se situava ao mesmo nível que o ordálio, que era muito comum na Inglaterra. Toda a questão perde grande parte de sua importância se encararmos o duelo judiciário propriamente dito como um agon sagrado, que por sua própria natureza é capaz de revelar qual dos lados tem razão e para onde pende o favor dos deuses. Portanto, o aspecto essencial não é o apelo consciente para a divindade, como nas formas mais tardias do ordálio.

O duelo judiciário, embora às vezes seja levado até às últimas conseqüências[12] acusa desde início uma tendência para assumir os caracteres do jogo. É-lhe essencial um certo formalismo. Já o próprio fato de poder ser executado por combatentes contratados é por si só uma indicação de seu caráter ritual, porque os atos rituais sempre permitem a execução por um substituto. Exemplos desses combatentes profissionais são os *kempa* dos antigos tribunais frisões. Além disso, as regras relativas à escolha das armas e as vantagens dadas à parte mais fraca para igualar as possibilidades — por exemplo, um homem ficar enterrado até ao peito numa fossa para defrontar uma mulher — são as regras e vantagens adequadas ao jogo armado. Em fins da Idade Média, segundo parece, o duelo judiciário geralmente terminava sem que houvesse grande prejuízo para ninguém. Continua em aberto o problema de saber se esta qualidade lúdica deve ser considerada um sinal de decadência ou deve ser atribuída à natureza do próprio costume, embora este não excluísse a maior seriedade e o derramamento de sangue.

O último *trial by battle* realizou-se em 1571 perante o *Court of Common Pleas* em Tothill Fields, em Westminster, num campo de batalha de sessenta pés quadrados especialmente delimitado para o efeito. O combate foi autorizado a prosseguir desde o nascer do sol "até as estrelas serem visíveis", ou até que um dos combatentes — cada um armado de escudo e maça, conforme ordenavam os capitulares carolíngios — proferisse a "terrível palavra" *craven,* confessando-se derrotado. Toda esta "cerimônia", conforme lhe chama Blackstone, oferecia "a maior semelhança com certos divertimentos atléticos rurais"[13].

Dado que tanto o duelo judiciário quanto o inteiramente fictício duelo real comportam um forte elemento lúdico, não é de se admirar que o duelo vulgar, ainda hoje praticado em muitos países da Europa, possua o mesmo caráter lúdico. O duelo privado vinga a honra ofendida. Ambas estas idéias — que a honra pode ser ofendida e a necessidade de vingá-la — pertencem à esfera cultural arcaica, não obstante sua grande importância psicológica e social na vida moderna. A dignidade de um indivíduo deve ser evidente para todos e, se este reconhecimento estiver em perigo, ela precisa ser afirmada e defendida pela ação agonística em público. Quando está em jogo o reconhecimento da honra pessoal, pouco importa que esta seja fundada no direito, na verdade ou em qualquer outro princípio ético. O que está em jogo é simplesmente a apreciação social enquanto tal. Nem tampouco se reveste de grande importância demonstrar que o duelo particular deriva do duelo judiciário. São essencialmente a mesma coisa: uma luta permanente pelo prestígio, que é um valor fundamental abrangendo tanto o direito quanto o poder. A vingança é a satisfação do sentido da honra, c a honra precisa ser satisfeita por mais perversa, criminosa ou mórbida que seja. Na iconografia grega a Dikê (justiça) muitas vezes se confunde com a figura de Nêmesis (vingança), do mesmo modo que com a Tikê (fortuna)[14]. O duelo revela também sua profunda identidade com a decisão judiciária no fato de, tal como o próprio duelo judiciário, não impor à família da vítima a obrigação de vingá-la, desde que, evidentemente, o duelo se tenha desenrolado nos devidos termos.

---

12 Ver meu *Herbst des Mittelalters,* p. 138 e ss.

13 *Commentaries on the Laws of England,* ed. R. M. Kerr. III, p. 337 e ss.

14 Harrison, *Themis, p.* 258.

Em períodos fortemente marcados por uma poderosa aristocracia militar, é possível ao duelo particular assumir formas extremamente sanguinárias. Os adversários principais e os que os secundam podem por exemplo travar um combate de grupo, a cavalo e armados de pistolas — uma verdadeira batalha de cavalaria. Eram estas as proporções assumidas pelo duelo durante o século XVI em França. Uma insignificante querela verbal entre dois nobres podia muito bem levar a um combate sangrento entre seis ou mesmo oito pessoas. A honra proibia a recusa de secundar os adversários de um duelo. Montaigne faz referência a um duelo entre três dos *mignons* de Henrique III e três nobres da corte do duque de Guise. Richelieu tentou abolir este feroz costume, mas continuaram caindo vítimas até à época de Luís XIV.

Por outro lado, está perfeitamente de acordo com o caráter ritual subjacente ao duelo particular o fato de o combate não ter como finalidade a morte, parando quando há derramamento de sangue, momento a partir do qual a honra fica satisfeita. Por isso, o duelo moderno à moda francesa não deve, pelo fato de geralmente não continuar a partir do momento em que é ferido um dos contendores, ser considerado uma efeminação mais ou menos ridícula de costumes mais sérios. Sendo essencialmente uma forma de jogo, o duelo é simbólico: o que importa é o derramamento de sangue, e não a morte. Podemos considerá-lo uma forma tardia de jogo mortífero ritual, uma regulamentação do golpe de morte desferido num momento de cólera. O lugar onde se trava o duelo possui todas as características do recinto de jogo; as armas têm que ser exatamente idênticas, tal como em alguns jogos; há um sinal para começar e outro para terminar, e o número de golpes ou de tiros é delimitado. E basta correr sangue para que a honra seja vingada e restaurada.

É difícil identificar o elemento agonístico na guerra propriamente dita. Nas fases mais primitivas, este elemento parece dar lugar a formas não agonísticas, no decorrer das batalhas entre tribos ou das lutas entre indivíduos. Sempre se praticaram expedições de pilhagem, assassinatos, caçadas ao homem ou mesmo de cabeças, seja devido à fome, ao medo, à religião ou à simples crueldade. Estas matanças mal merecem ser dignificadas com o nome de guerra. A idéia da guerra só aparece quando uma situação especial de hostilidade geral solenemente proclamada é reconhecida como algo diferente das querelas individuais e dos conflitos entre famílias. Esta distinção coloca de um só golpe a guerra tanto na esfera agonística quanto na do ritual, elevando-a ao nível das causas sagradas, de um confronto geral de forças e da revelação do destino; por outras palavras, passa a fazer parte daquele complexo de idéias que abrange a justiça, o destino e a honra. Como instituição sagrada, passa a revestir-se de toda a ornamentação espiritual e material de que a tribo dispõe. Isto não significa que a guerra se desenrolará estritamente de acordo com um código de honra e em forma ritual, porque a brutalidade e a violência continuarão presentes; quer apenas dizer que a guerra será vista como um dever sagrado, ligado à defesa da honra, que deve ser cumprido mais ou menos em conformidade com esse ideal. É sempre difícil determinar até que ponto a guerra foi efetivamente influenciada por essas concepções. A maior parte das narrativas de nobres batalhas em belo estilo baseia-se menos nos sóbrios relatos dos analistas e cronistas do que na visão literária, tanto dos contemporâneos como de seus sucessores, na épica e nas canções. Há em torno delas uma grande dose de ficção heróica e romântica. Apesar disso, seria injusto concluir que o enobrecimento da guerra pela exaltação no domínio moral e religioso tenha sido pura ficção, ou que o embelezamento do combate só tenha servido para disfarçar sua crueldade. Mesmo que não passe de uma ficção, esta concepção da guerra como um nobre jogo de honra e virtude desempenhou um papel importante no desenvolvimento da civilização, pois foi nela que teve origem a idéia da

cavalaria e, portanto, em última instância, o direito internacional. A cavalaria foi um dos grandes estimulantes da civilização medieval e, embora na prática esse ideal tenha sido constantemente mal interpretado, serviu de base para o direito internacional, o qual constitui uma das defesas mais necessárias à comunidade mundial.

Podem-se escolher ao acaso, em diversas épocas e civilizações, os exemplos da presença do elemento agonístico ou lúdico na guerra. Vejamos antes de mais nada dois exemplos tirados da história grega. Segundo a tradição, a guerra entre as duas cidades da Eubéia, Calcis e Eretria, no século VII antes de Cristo, desenrolou-se inteiramente sob a forma de uma competição. Um pacto solene contendo as regras estabelecidas foi previamente depositado no templo de Artemisa. Nele eram indicados o momento e o local do combate. Eram proibidos todos os projéteis, dardos, flechas, ou fundas, sendo permitidas apenas a espada e a lança. Há outro exemplo mais conhecido, embora menos ingênuo. Após a batalha de Salamina, os gregos vitoriosos navegaram para o Istmo, a fim de distribuir prêmios, aqui chamados *aristeia,* àqueles que mais se haviam distinguido durante a batalha. Os chefes deviam depositar seus votos no altar de Poseidon, indicando um primeiro e um segundo candidato. Cada um dos chefes se colocou a si mesmo em primeiro lugar, e a maior parte deles votou em Temístocles para segundo, de modo que este último obteve a maioria. Mas os problemas de inveja surgidos entre eles impediram a ratificação deste veredicto[15].

Tratando da batalha de Mycale, Heródoto chama às ilhas e ao Helesponto os "prêmios" (ἀεθλα) da luta entre os gregos e os persas, mas isto talvez seja apenas uma metáfora popular. É manifesto que o próprio Heródoto tinha certas dúvidas quanto ao valor da noção de competição na guerra. Através da boca de Mardonius, que toma parte no imaginário conselho de guerra na corte de Xerxes, desaprova a estupidez dos gregos, que anunciam suas guerras previamente e com grande solenidade, passando depois a escolher um belo campo plano, onde depois travam a batalha, com grande prejuízo tanto para os vencidos quanto para os vencedores. Seria muito melhor, diz ele, que as disputas fossem resolvidas por intermédio de arautos ou embaixadores, ou então, caso a luta se tornasse inevitável, que lutassem por todos os meios, mas cada um tivesse a possibilidade de escolher um lugar mais ao abrigo dos ataques[16].

Parece que, sempre que a literatura exalta a guerra nobre e cavalheiresca, imediatamente surgem críticos colocando as considerações táticas e estratégicas acima das questões de honra. Todavia, quanto à própria honra, é impressionante a que ponto a tradição militar chinesa se assemelha à da Idade Média ocidental. Segundo a descrição da guerra entre os chineses por Granet, durante o que chama a época feudal[17], só pode haver vitória caso a honra do príncipe saia enaltecida do campo de batalha. Isto não depende das vantagens obtidas, e ainda menos de aproveitá-las ao extremo, e sim da moderação evidenciada. Só a moderação constitui prova da virtude heróica do vencedor. Dois nobres, Tsin e Ts'in, têm seus exércitos acampados um defronte do outro, mas sem travar combate. Chegada a noite, um mensageiro de Ts'in vai avisar Tsin para se preparar: "Não há falta de guerreiros nos dois exércitos! Convido-vos a que nos batamos amanhã!" Mas os homens de Tsin observam que o mensageiro deixa transparecer no olhar e na voz uma certa insegurança. "O exército de Ts'in tem medo de nós! Baterá em retirada! Vamos fazê-los recuar para o rio! Sem dúvida o derrotaremos"! Contudo, o exército de Tsin não se move,

---

15 Heródoto, Vlll, 123-5.

16 IV, 101; VII, 96

17 *La civilisation chinoise,* pp. 320-1.

permitindo que o inimigo se disperse em paz. Bastou que alguém dissesse: "É desumano deixar de recolher os mortos e os feridos. É covardia não esperar pelo momento fixado ou acuar o inimigo[18].

Há também o caso do chefe vitorioso que recusa modestamente que elevem no campo de batalha um monumento em sua honra. "Isso estaria bem nos tempos antigos, quando os famosos reis resplendentes de todas as virtudes guerreavam os inimigos do céu, estigmatizando os maus. Mas hoje não há culpados, há apenas vassalos que afirmaram sua fidelidade até à morte. È isso razão suficiente para um monumento?"

Os acampamentos são sempre cuidadosamente orientados em direção aos quatro cantos do zodíaco. Tudo o que dizia respeito à organização de um acampamento militar, em épocas culturais como a China antiga, era prescrito da maneira mais rigorosa e possuía um significado sagrado, porque o acampamento seguia o modelo da cidade imperial, e esta por sua vez seguia o modelo do céu. Estes pormenores mostram claramente que tudo isto é abrangido pela esfera do sagrado[19]. Os acampamentos militares romanos também apresentavam vestígios de sua origem ritualística, conforme afirmam F. Muller e outros. Embora na Idade Média cristã esses vestígios tivessem desaparecido completamente, a suntuosidade e o esplendor da decoração do acampamento de Carlos, o Temerário, no cerco de Neuss, em 1475, prova a estreita relação existente entre a guerra e o torneio, e também, conseqüentemente, o jogo.

Um costume que deriva da idéia da guerra como um nobre jogo de honra, e é conservado mesmo nas desumanas guerras de nossos dias, é o da troca de cumprimentos com o inimigo. Poucas vezes deixa de estar presente um certo elemento satírico, o que torna ainda mais evidente o caráter lúdico desse costume. Os senhores da guerra da China antiga costumavam trocar jarros de vinho, que eram solenemente bebidos em meio a reminiscências de um passado mais pacífico e protestos de mútua estima[20]". Saudavam-se reciprocamente com os mais requintados cumprimentos e reverências, e davam armas uns aos outros como presentes, do mesmo modo que Glaucus e Diòmedes. Ainda no assédio de Breda de 1637[21], quando a cidade foi recuperada pelos holandeses sob o comando de Frederico Henrique de Orange, o comandante espanhol ordenou que fosse delicadamente devolvida a seu dono, o conde de Nassau, uma carruagem que havia sido capturada pelos habitantes sitiados, acompanhada de um presente de 900 florins para a soldadesca. Por vezes, dá-se ao adversário conselhos trocistas. Outro exemplo chinês é o de um guerreiro, durante uma das inúmeras campanhas de Tsin contra Tch'u, mostrando a um adversário, com uma paciência exasperadora, de que maneira um carro deveria ser tirado da lama, e vendo-se recompensado com esta resposta: "Não temos tanta prática da arte de fugir como os habitantes de vosso grande país"[22]!

No ano de 1400 um certo Conde de Virneburg desafiou a cidade de Aix-la-Chapelle para um combate em determinado dia e lugar, aconselhando os habitantes a levar com eles o bailio de Jülich, que era o responsável pelo diferendo[23]. Estas convenções relativas ao momento e ao lugar de uma batalha são da maior importância no tratamento da guerra como uma competição de honra que é ao mesmo tempo uma decisão judicial. A delimitação de um terreno para o combate é idêntica ao estabelecimento de um recinto de tribunal *(Hegen* em alemão). O

---

[18] Ver a mesma tentação de utilizar as vantagens, no combate entre o rei .Siang e império Tch'u; *ibid.,* p. 320.
[19] *Ibid.,* p. 311.
[20] *Ibid., p.* 314.
[21] Não o que foi imortalizado pelo célebre quadro *As lanças* de Velásquez, que ocorreu em 1625.
[22] *Ibid.,* p. 316.
[23] W. Erben, *Kriegsgeschichte des Miltelatters,* 16. Beiheft zur HistOt /citschrift, Munique, 1929, p, 95.

processo é descrito nas fontes nórdicas antigas: o lugar da batalha é delimitado por meio de estacas de madeira ou ramos de aveleira. Esta idéia perdura ainda na expressão inglesa *pitched battle,* que designa uma batalha que se desenrola segundo todas as normas da arte militar. É difícil dizer em que medida a delimitação do campo era realmente praticada nas batalhas a sério; dado seu caráter eminentemente ritualístico, podia ser sempre indicada de maneira completamente simbólica, mediante um sinal qualquer em substituição de uma verdadeira vedação. Quanto à proposta do momento e do local da batalha, a história medieval abunda em exemplos. Aliás a regra era recusar ou ignorar a proposta, o que prova claramente a natureza puramente formal desse costume. Carlos de Anjou comunica ao conde Guilherme da Holanda que "ele e seu exército esperarão por ele durante três dias na charneca de Assche"[24]. Em 1332, o duque João de Brabante envia um arauto, levando na mão uma espada desembainhada, para propor ao rei João da Boêmia um determinado lugar para uma batalha na quarta-feira seguinte, solicitando expressamente uma resposta e, se necessário, uma contraproposta. Mas o rei, embora fosse um paladino da cavalaria, obrigou o duque a esperar à chuva durante três dias. A batalha de Crécy foi precedida por uma troca de cartas em que o rei de França deixava ao rei Eduardo da Inglaterra a escolha de dois lugares e de quatro dias diferentes para a batalha, ou mais, conforme preferisse[25]. O rei Eduardo respondeu que não podia atravessar o Sena e que já há três dias estava esperando o inimigo. Em Najera, na Espanha, Henrique de Trastâmara abandonou em 1367 sua posição de batalha, que era extremamente vantajosa, a fim de dar combate ao inimigo em campo aberto, e foi vencido. A agência noticiosa japonesa Domei comunicou que, após a tomada de Cantão em dezembro de 1938, o comandante japonês propôs a Chang-Kai-Shek que se travasse um combate decisivo nas planícies da China do Sul, o que permitiria ao adversário salvar sua honra de soldado, e que o resultado fosse aceite como definitivo[26].

Há outros costumes militares medievais que podem ser colocados no mesmo plano que a oferta de um momento e um lugar determinado, como por exemplo o "lugar de honra" na ordem de batalha e a exigência de que o vencedor permaneça no campo de batalha durante três dias. O primeiro destes costumes dava lugar a ferozes disputas, cujo resultado podia chegar a ser fatal. Às vezes, o direito de encabeçar o exército era consagrado por um documento escrito, ou reconhecido como direito hereditário de certas famílias e casas nobres. Na célebre batalha de Nicópolis, em 1396, quando um exército de elite composto por cavaleiros partiu com pompa numa cruzada contra os turcos, as possibilidades de vitória foram comprometidas por discussões acerca dessas fúteis questões de precedência, e a hoste de cavaleiros foi aniquilada. Quanto à permanência no campo de batalha durante três dias, que era quase sempre exigida, é possível ver nela vestígios da *sessio triduana* da vida judiciária. De qualquer modo, não há dúvida que em todos estes usos cerimoniais e rituais, verificáveis na tradição de todas as regiões do mundo, vemos claramente que a guerra tem origem naquela esfera primitiva de permanente e acirrada competição onde intimamente se confundem o jogo e o combate, a justiça, o destino e a sorte[27].

O ideal primitivo da honra e da nobreza, que tem raízes no primeiro de todos os pecados, que é a Soberba, é substituído, nas fases mais adiantadas da civilização, pelo ideal da justiça, ou melhor, este ideal é ligado ao primeiro e, embora só raramente seja posto em prática, torna-se a partir daí a norma reconhecida e desejada da sociedade humana, a qual passou agora, de um amontoado de clãs e tribos, a uma associação de grandes nações e

---

[24] Melis Stoke, *Rjmkroniek,* ed. W. V. Brill, III, 1387.
[25] Cf. Erben, *op. cil.,* p. 93 e ss., e também meu *Herbsl des Mittel-alters,* p. 142.
[26] N. R. C. 13, XIII, 1938.
[27] Cf. Erben, *op. cil.,* p. 100 e o meu *Herbsl des Millelallers,* p. 140.

estados. A "lei das nações" deriva da esfera agonística como a consciência, ou voz da consciência, que diz: "Isto é contra a honra, é contra as regras". A partir do momento em que se constitui um sistema integral de obrigações internacionais baseadas na ética, deixou de haver muito lugar para a intervenção do elemento agonístico nas relações entre os Estados, pois esse sistema procura sublimar o instinto de luta política num sentido autentico da justiça e da eqüidade. Teoricamente, não há qualquer razão para ocorrerem guerras agonísticas entre os membros de uma comunidade de Estados ligados por um direito internacional universalmente reconhecido. Mas, mesmo nesse caso, a comunidade não perde todos os caracteres de uma comunidade lúdica. O princípio da reciprocidade dos direitos, as fórmulas diplomáticas, a obrigação recíproca de respeitar os tratados e, em caso de guerra, abolir oficialmente a paz, tudo isto apresenta uma semelhança formal com as regras lúdicas, na medida em que só é válido enquanto o próprio jogo (isto é, a necessidade de ordem na vida dos homens) é reconhecido. Num sentido puramente formal, poderíamos considerar toda a sociedade como um jogo, sem deixar de ter presente que esse jogo é o princípio vital de toda civilização.

Atualmente, as coisas chegaram a tal ponto que o sistema de direito internacional deixou de ser reconhecido, ou respeitado, como a própria base da cultura e da vida civilizada. A partir do momento em que um ou mais membros de uma comunidade de Estados praticamente negam o caráter obrigatório do direito internacional e, quer efetivamente quer apenas em teoria, proclamam os interesses e o poder de seu próprio grupo — nação, partido, classe, igreja ou seja o que for — como única norma de seu comportamento político, o que desaparece não é apenas o derradeiro vestígio de um imemorial espírito lúdico, é também toda e qualquer pretensão de civilização. A sociedade desce ao nível da barbárie, e a violência original readquire seus velhos direitos. A conclusão de tudo isto é que sem espírito lúdico a civilização é impossível. Contudo, mesmo numa sociedade completamente desintegrada pelo colapso de todos os vínculos jurídicos o impulso agonístico não se perde, pois é inato. O desejo inato de ser o primeiro continuará levando os grupos de poder a entrar em competição, podendo até conduzi-los a inacreditáveis extremos de cegueira e megalomania desenfreada. Pouca diferença faz que se adira à doutrina de ontem, que interpretava a história como produto de forças econômicas "inevitáveis e imutáveis", ou que se criem novas *Weltanschauungen*[28] que simplesmente vão colocar um rótulo pseudocientífico no desejo de triunfar. No fundo, o problema é sempre ganhar — embora saibamos muito bem que esta forma de "ganhar" não pode dar lucro.

Nos inícios da civilização, a rivalidade pelo primeiro lugar era sem dúvida um fator formativo e enobrecedor. Juntamente com uma autêntica ingenuidade de espírito e um vivo sentido, deu origem àquela orgulhosa coragem pessoal que é tão fundamental numa cultura jovem. E não se trata apenas disto: as próprias formas culturais desenvolvem-se nessas constantes competições sagradas, é através delas também, que a estrutura da sociedade se expande. A vida aristocrática é concebida como um jogo exaltante de coragem e honra. Infelizmente, mesmo num ambiente primitivo é raro que a guerra, com sua ferocidade e crueldade, permita que este nobre jogo se torne uma realidade. A violência sangrenta só em pequena medida pode caber nas formas elevadas da cultura. Daí resulta que o jogo só pode ser plenamente sentido e apreciado como ficção social e estética. É por isso que o espírito da sociedade está constantemente procurando uma forma de evasão nas belas imagens de uma vida heróica que se realiza na dignidade do combate e se situa no domínio ideal da honra, da virtude e da beleza.

[28] Concepções do mundo. (N. do T.)

Esse ideal de uma luta nobre, que se manifesta através do mito e da lenda, é um dos mais poderosos incentivos da civilização. Por mais de uma vez esse ideal deu origem a um sistema de atletismo marcial e de jogo social ritualístico, de exaltação poética das relações da vida real, como foi o caso na cavalaria medieval e no *bushido* japonês. Aqui, a própria força da imaginação determina a conduta pessoal dos membros da classe aristocrática, reforçando sua coragem e elevando seu sentido do dever. A presença do ideal da competição nobre é particularmente evidente numa sociedade em que uma aristocracia militar com uma propriedade rural moderada obedece a um monarca considerado divino e sagrado, sendo a lealdade ao chefe o principal dever da vida. Só numa sociedade assim feudalmente organizada, na qual o homem livre não tem necessidade de trabalhar, é possível florescer a cavalaria, e com ela, o torneio. Só numa aristocracia feudal fazem-se votos solenes de praticar proezas nunca vistas, os brasões e bandeiras tornam-se objeto de veneração, as ordens de cavaleiros multiplicam-se, e a vida passa a ser dominada pelas questões de estirpe e de precedência. Só uma aristocracia feudal dispõe de tempo para essas coisas. O caráter fundamental de todo este complexo de ideais, costumes e instituições pode ser observado de maneira mais nítida no país do Sol Nascente do que na Idade Média cristã ou no Islão. O samurai japonês era de opinião que o que é sério para o homem comum não passa de um jogo para o valente. O supremo mandamento de sua vida é o nobre autocontrole em face do perigo e da morte. A competição de linguagem insultuosa, que anteriormente referimos, pode assumir a forma de uma prova de resistência, numa sociedade em que uma conduta sóbria e cavalheiresca é prova de um estilo de vida heróico. Um dos sinais deste heroísmo é o completo desprezo que o homem de espírito nobre professa por todas as coisas materiais. O nobre japonês mostra sua educação e a superioridade de sua cultura não sabendo, ou pretendendo não saber, o valor das moedas. Um príncipe japonês, Kenshin, que estava em guerra contra um outro príncipe chamado Shingen, soube que um terceiro senhor feudal, embora não estivesse em conflito aberto com o príncipe Shingen, havia cortado o fornecimento de sal deste último. Em vista disso, o príncipe Kenshin ordenou a seus súditos que enviassem sal ao inimigo, exprimindo seu desprezo por essa luta econômica através das seguintes palavras: "Não combato com sal, e sim com a espada"[29]!

Não se pode pôr em dúvida que este ideal de cavalaria, lealdade, coragem e autocontrole contribuiu de maneira importante para as civilizações que o professaram. Apesar de em grande parte não passar de ficção e fantasia, não se pode negar que contribuiu para elevar o nível da vida pública a imagem histórica dos povos que professavam esse ideal foi extremamente deformada, levando muitas vezes, mesmo os espíritos mais pacíficos a louvar a guerra, vista através da miragem da tradição da cavalaria, com mais entusiasmo do que ela na realidade jamais mereceu. O tema da guerra como principal fonte das virtudes humanas foi por exemplo defendido por Ruskin, sem dúvida com certo esforço, em seu discurso aos cadetes de Woolwich, apresentando-a como condição absoluta de todas as puras e nobres artes da paz. "Jamais à superfície da terra surgiu uma grande arte que não fosse numa nação de soldados . . . Não é possível, numa nação, qualquer grande arte que não se baseie na guerra", etc. "Creio em resumo", continua ele, não sem um certo superficialismo ingênuo na utilização de seus argumentos históricos, "que todas as grandes nações aprenderam na guerra a verdade de sua palavra e o vigor de seu pensamento; que foram nutridas pela guerra, e arruinadas pela paz; educadas pela guerra, e enganadas pela paz; exercitadas pela guerra, e traídas pela paz — numa palavra, que nasceram na guerra, e expiraram na paz."

[29] I. Nitobe, *The Soul of Japan,* Tóquio, 1905, pp. 35, 98.

Em tudo isto há muito de verdade, e essa verdade é apresentada sob uma forma extremamente pungente. Mas Ruskin imediatamente corrige sua retórica com a declaração de que isso não se aplica a *qualquer* guerra. O que verdadeiramente tinha em mente, diz ele, era "a guerra criadora ou fundamental, na qual a natural instabilidade e o amor pela competição dos homens são disciplinados, por consentimento, num jogo que é belo, embora possa ser fatal". Para ele, a humanidade está desde o início dividida em "duas raças, uma de trabalhadores e a outra de jogadores: uma lavrando a terra, manufaturando, construindo, e provendo a todas as outras necessidades da vida; a outra, altivamente ociosa, precisando, portanto, de recreação constante, e utilizando as classe produtivas e laboriosas em parte como rebanho, e em parte como fantoches ou peças do jogo da morte". Há alguma coisa do super-homem nestas declarações de Ruskin, juntamente com uma certa dose de superficialismo barato. Mas o que aqui nos interessa é que Ruskin compreendeu corretamente a presença de um elemento lúdico na guerra primitiva. Em sua opinião o ideal da guerra "criadora e fundamental" foi realizado em Esparta e na cavalaria medieval. No entanto, logo depois das palavras que acabamos de citar, sua lealdade e sua seriedade tornam-se dominantes, passando ele a uma diatribe apaixonada contra a guerra *moderna* — escrita sob a impressão da guerra civil americana de 1865[30].

Entre as virtudes humanas (ou seria melhor dizer "qualidades"?) há uma que parece provir diretamente da vida aristocrática e agonística do guerreiro dos tempos antigos: a fidelidade. A fidelidade é a entrega de si mesmo a uma pessoa, uma causa ou uma idéia, sem discutir as razões dessa entrega nem duvidar de seu valor permanente. Ora esta atitude tem muita coisa em comum com o jogo. Não seria excessivo considerar esta "virtude", que é tão benéfica em sua forma pura e, quando pervertida, é um fermento tão demoníaco, como diretamente derivada da esfera lúdica. Seja como for, não há dúvida que o solo que viu florescer a cavalaria produziu uma rica colheita, os autênticos primeiros frutos da civilização. As mais nobres formas de expressão épica e lírica, a mais brilhante arte decorativa, o mais esplendoroso cerimonial, tudo isto deriva da imemorial concepção da guerra como um nobre jogo. Há uma linha direta que I vai desde o cavaleiro até ao *honnête homme* do século XVII e ao "cavalheiro" dos tempos atuais. Os países latinos do ocidente acrescentaram a este culto o ideal da galanteria, de tal modo que a cavalaria e o amor cortês se encontram tão intimamente ligados que, com o tempo, se tornou impossível dizer onde está a trama e onde está a urdidura.

Resta dizer mais uma coisa. Ao falarmos de tudo isto como "os primeiros frutos da civilização", corremos o perigo de esquecer sua origem sagrada. Na história, na arte e na literatura, tudo aquilo que vemos sob a forma de um belo e nobre jogo começou por ser um jogo sagrado. Os torneios e justas, as ordens, os votos, os títulos, são todos vestígios dos ritos de iniciação primitivos. Já se perderam os elos desta longa cadeia evolutiva: a cavalaria medieval é por nós conhecida sobretudo como um elemento cultural mantido artificialmente e, em parte, propositadamente ressuscitado. Mas o suntuoso aparato dos códigos de honra, da conduta cortês, da heráldica, das ordens de cavalaria e dos torneios não havia ainda perdido seu significado mesmo já perto dos fins da Idade Média. Foi ao procurar descrever o alcance de tudo isto em meu livro anterior[31] que pela primeira vez me ocorreu ao espírito a íntima relação existente entre o jogo e a cultura.

---

30 *The Crown of Wild Olive: Four Lectures on Industry and War,* III: War.

31 O *declínio da Idade Média,* Caps. II-X.

6. O Jogo e o Conhecimento

A ânsia de ser o primeiro assume tantas formas de expressão quantas as oportunidades que a sociedade para tal oferece. As maneiras segundo as quais os homens são capazes de competir pela superioridade são tão variadas quanto os prêmios que são possíveis de se ganhar. A decisão pode ser dada pela sorte, pela força física, pela destreza ou pela luta armada. Também pode haver competições de coragem e resistência, habilidade, conhecimentos, fanfarronice ou astúcia. É possível que se exija uma prova de força ou a apresentação de uma obra de arte; ou que se peça a forja de uma espada ou a invenção de rimas engenhosas. Pode-se solicitar resposta a determinadas perguntas. A competição permite-se assumir a forma de um oráculo, de uma aposta, de um julgamento, de um voto ou de um enigma. Mas, seja qual for a forma sob a qual se apresente, é sempre de jogo que se trata, e é sob este ponto de vista que devemos interpretar sua função cultural.

A surpreendente semelhança que caracteriza os costumes agonísticos em todas as culturas talvez tenha seu exemplo mais impressionante no domínio do próprio espírito humano, quer dizer, no do conhecimento e da sabedoria. Para o homem primitivo as proezas físicas são uma fonte de poder, mas o conhecimento é uma fonte de poder mágico. Para ele lodo saber é um saber sagrado, uma sabedoria esotérica capaz de obrar milagres, pois todo conhecimento está diretamente ligado à própria ordem cósmica. A ordem das coisas, decretada pelos deuses e conservada pelo ritual para a preservação da vida e a salvação do homem, esta ordem universal ou *rtam,* como era chamada em sânscrito, tem sua mais poderosa salvaguarda no conhecimento das coisas sagradas, de seus nomes secretos e da origem do mundo.

É por isso que há competições nesse tipo de conhecimento nas festas sagradas, pois a palavra pronunciada tem uma influência direta sobre a ordem do mundo. A competição em conhecimentos esotéricos está profundamente enraizada no ritual, e constitui uma parte essencial deste. As perguntas que os sacrificadores fazem uns aos outros, cada um por sua vez ou mediante desafios, são enigmas no sentido pleno do termo, exatamente idênticos, salvo em sua significação sagrada, às adivinhas de salão. É na tradição védica que se pode ver mais claramente a função dessas competições rituais de enigmas. Nos grandes sacrifícios solenes, elas constituíam uma parte da cerimônia tão essencial como o sacrifício propriamente dito. Os brâmanes competiam em *jatavidya,* conhecimento das origens, ou em *brahmodya,* cuja tradução mais aproximada seria "expressão das coisas sagradas". Estas designações mostram claramente que as perguntas feitas possuíam um caráter predominantemente cosmogônico. Vários dos hinos do Rigveda encerram a produção poética direta dessas competições. No hino *Rigveda* 1, 64, algumas das perguntas dizem respeito a fenômenos cósmicos, e outras às particularidades rituais do sacrifício:

"Interrogo-vos sobre a extremidade mais longínqua da terra, pergunto-vos onde está o umbigo da terra. Interrogo-vos sobre o esperma do garanhão, pergunto-vos qual é a mais alta instância da palavra"[1].

No hino VIII, 29, dez enigmas típicos descrevem os atributos das principais divindades, seguindo-se a cada resposta o nome de uma dessas divindades[2]:

---

[1] Cf. *Lieder des Rigveda,* Ubersetzt v. A. Hillebrandt *(Quellen zur Religionsgesch.,* VII, 5), Gbttingen, 1913, p. 105 (I, 164, 34).

[2] *Id.,* p. 98 (vm, 29, 1-2).

"Um deles tem a pele marrom avermelhada, é multiforme, generoso, jovem; usa ornamentos de ouro (Soma). Em seu seio desceu um ser refulgente, o deus sábio por excelência (Agni), etc.".

O elemento predominante destes hinos é sua forma de enigma, cuja solução depende do conhecimento do ritual e -de seus símbolos. Mas esta forma de enigma encerra a mais profunda sabedoria a respeito das origens da existência. Paul Deussen, com uma certa razão, chama ao *Rigveda X,* 129 "provavelmente o mais admirável texto filosófico que chegou desde os tempos antigos até nós"[3].

"Então, o ser não era, nem o não-ser. O ar não era, nem o firmamento acima dele. O que se movia? Onde? Sob a guarda de quem? E a profundeza do abismo era toda água?

"Então, a morte não era, nem a não-morte; não havia distinção entre o dia e a noite. Nada respirava salvo Aquilo, cm si mesmo sem vento. Em parte alguma havia algo além de Aquilo"[4].

A forma interrogativa do enigma foi aqui em parte suplantada pela forma afirmativa, mas a estrutura poética do hino continua refletindo seu caráter original de enigma. Depois do verso 5 volta a aparecer a forma interrogativa:

"Quem sabe, quem dirá aqui, de onde nasceu e de onde veio esta Criação?"

Uma vez aceite que este hino deriva da canção-enigma ritual, a qual por sua vez é a redação literária de concursos de enigmas que efetivamente se realizaram, fica estabelecida da maneira mais convincente possível a ligação genética entre *o* jogo de enigmas e a filosofia esotérica.

Em alguns dos hinos do *Atharvaveda,* como por exemplo em X, 7 e 8, parece haver séries inteiras de perguntas enigmáticas, agrupadas sob um denominador comum, pouco importando que a questão seja resolvida ou fique sem resposta:

"Onde vão os meios meses, onde vai o ano a que eles se juntam? Onde vão as estações -— dizei-me qual é seu *skambha!*[5] Para onde correm, em seu desejo, as duas donzelas de formas diferentes, o dia e a noite? Para onde, em seu desejo, correm as águas? Dizei-me qual é seu *skambha!*

"Como pode o vento não parar, nem o espírito repousar? Por que as águas, desejosas da verdade, jamais param de correr"[6]?

O pensamento arcaico, arrebatado pelos mistérios do Ser, encontra-se aqui situado no limite entre a poesia sagrada, a mais profunda sabedoria, o misticismo e a mistificação verbal pura e simples. Não compete a nós dar conta de cada um dos elementos particulares destas efusões. O poeta-sacerdote está constantemente batendo à porta do Incognoscível, ao qual nem ele nem nós podemos ter acesso. Sobre esses veneráveis textos, tudo o que podemos dizer é que neles assistimos ao nascimento da filosofia, não em um jogo inútil, mas no seio de um jogo sagrado. A mais alta sabedoria é praticada sob a forma de uma prova esotérica. Pode-se observar de passagem que o problema cosmogônico de saber como o mundo surgiu constitui uma das preocupações fundamentais do espírito humano. A psicologia experimental infantil mostrou que uma grande parte das perguntas feitas pelas crianças de seis anos possui um caráter autenticamente cosmogônico, como por exemplo o que faz a água correr, de onde vem o vento, o que é estar morto etc.[7].

---

[3] *Allgemelne Ceschichte der Philosophie,* I, Leipzig, 1894, p. 120.

[4] *Lieder des Rigveda,* p. 133 (X, 129).

[5] *Atharvaveda,* X, 7, 5, 6. Literalmente, "pilar", mas tomado aqui no sentido místico de "fundamento do ser".

[6] X. 7, 37.

[7] Piaget, Jean, *Le langage et la pensée chez Venfaní,* Neuchâtel-Paris, 1930. V. *Les questions d'un enfant.*

As perguntas enigmáticas dos hinos védicos conduzem às profundas sentenças dos *Upanishads.* Mas aqui o que nos interessa não é a profundidade filosófica dos enigmas sagrados, e sim seu caráter lúdico e sua importância para a civilização enquanto tal.

O concurso de enigmas está longe de constituir um simples divertimento, constitui um elemento essencial da cerimônia do sacrifício. A resolução dos enigmas é tão indispensável quanto o próprio sacrifício[8]. Ela exerce uma certa pressão sobre os deuses. Nas Celebes centrais, entre os Toradja, encontra-se um interessante paralelo com esse antigo costume védico[9]. Em suas festas a parte destinada aos enigmas é estritamente limitada no tempo, começando no momento em que o arroz fica "prenhe" e prolongando-se até à colheita, e naturalmente a resolução dos enigmas é considerada favorável a esta. De cada vez que um enigma é resolvido, o coro canta: "Sai, arroz, saiam, gordas espigas, do alto da montanha ou do fundo dos vales!" Durante a época que precede imediatamente este período todas as atividades literárias são proibidas, pois poderiam prejudicar o crescimento do arroz. A mesma palavra *wailo* significa tanto "enigma" quanto "painço", o cereal que foi substituído pelo arroz como alimento popular[10]. Pode-se acrescentar o exemplo exatamente paralelo dos grisões da Suíça, onde, segundo se diz[11], "os habitantes se entregam às mais loucas excentricidades para ajudar o trigo a crescer melhor" *(thorechten atentem treiben, dass ihnen das korn destobas geraten solle).*

Todo estudioso da literatura védica, especialmente dos *Brahmanas,* sabe bem que as explicações que aí se encontram relativas à origem das coisas são tão inconsistentes quanto variadas, e tão sutis quanto, muitas vezes, confusas. Não existe um sistema geral, um fio condutor discernível. Mas quem tiver presente o caráter fundamentalmente lúdico destas especulações cosmogônicas, e o fato de todas elas derivarem do enigma ritualístico, verá claramente que aquela confusão não depende tanto de uma suposta sutileza dos sacerdotes, cada um deles interessado em fazer prevalecer seu sacrifício sobre os dos outros, ou de uma fantasia arbitrária e caprichosa[12] quanto do fato de as inúmeras interpretações contraditórias terem começado por ser outras tantas soluções diferentes dos enigmas ritualísticos.

O enigma é uma coisa sagrada cheia de um poder secreto e, portanto, é uma coisa perigosa. Em seu contexto mitológico ou ritualístico, ele é quase sempre aquilo que os filólogos alemães chamam de *Halsrãtel* ou "enigma capital", em que se arrisca a cabeça caso não se consiga decifrá-lo. A vida do jogador está em jogo. Um corolário disto constitui a formação de um enigma que ninguém consiga resolver como sendo considerada a mais alta manifestação de sabedoria. Ambos estes temas encontram-se reunidos na velha lenda hindu do rei Yanaka, que realizou um concurso de enigmas teológicos entre os brâmanes que assistiam a seu sacrifício solene, oferecendo um prêmio de mil vacas[13]. O sábio Yaj-flavalkya, considerando certa a vitória, mandou que as vacas lhe fossem previamente entregues e, naturalmente, derrotou seus adversários. Um destes, Vidaghdha Sakalya, verificando ser incapaz de resolver um enigma, perdeu literalmente a cabeça, a qual se separou de seu corpo e lhe caiu no colo. Esta estória é sem dúvida uma versão pedagógica do tema segundo o qual a incapacidade de responder era punida com a pena capital. Finalmente, quando ninguém mais se atreve a fazer perguntas, Yajnavalkya triunfalmente exclama:

---

[8] M. Winternitz, *Geschichte der indischen Literatur,* I, Leipzig, 1908, p. 160.

[9] N. Adriani e A. C. Kruyt, *De baree-sprekende Toradia's van Midden--Celebes,* II, Batávia, 1914, p. 317.

[10] N. Adriani, *De naan der giersl in Midden-Celebes,* Tijdschrift van het Bataviaascli Genootschap, XLI, 1909, p. 370.

[11] Stumpfl, *Kultspiele der Germanen,* p. 31.

[12] Como ainda parecia pensar H. Holdenburg em seu *Die Weltanschauung des Brahmantexte,* Gôttingen, 1919, pp. 166, 182,

[13] *Satapatha-Brahmana,* XI, 6, 3, 3; *Brhadaranyaka-Vpanishad,* III, 1-9.

"Reverendos brâmanes, se algum de vós deseja fazer alguma pergunta que a faça, ou todos vós, se quiserdes; ou então permiti que eu faça uma pergunta a um de vós, ou a todos, se quiserdes"! É claro como o dia o caráter perfeitamente lúdico desta competição. A própria tradição sagrada participa do jogo, e é impossível definir o grau de seriedade com que a estória foi aceita no cânon sagrado, grau que aliás em última análise é tão irrelevante como o problema de saber se efetivamente alguém perdeu a cabeça por ser incapaz de resolver um enigma. Não é este o aspecto mais interessante da questão. O principal, o que é realmente notável, é o tema lúdico enquanto tal.

Também na tradição grega encontra-se o tema da solução de enigmas e da pena de morte na estória dos videntes Calcas e Mopsos. Alguém vaticinou que Calcas morreria se alguma vez encontrasse um outro vidente mais sábio do que ele. Um dia encontra Mopsos e disputa com ele um concurso de enigmas, que é ganho por Mopsos. Calcas morre de desgosto, ou mata-se de despeito, e seus discípulos tornam-se seguidores de Mopsos[14]. Creio ser evidente neste caso a presença do tema do enigma fatal, embora sob forma corrompida.

O concurso de enigmas em que a vida é posta em jogo é um dos temas principais da mitologia dos Eddas. No *Vajthrúdnismal,* Odin mede-se em sabedoria com o sapientíssimo gigante Vafthrúdnir, cada um fazendo alternadamente perguntas ao outro. As perguntas são de caráter mitológico e cosmogônico, semelhantes às dos textos védicos que citamos: De onde vieram o Dia e a Noite, o Inverno e o Verão, e o Vento? No *Alvissmã,* Thor pergunta ao anão Alvis como são chamadas as diversas coisas entre os Ases, os Vanes (o panteão secundário dos Eddas), os homens, os gigantes, os anões, e por último no Hel; mas antes de terminar a competição o dia nasce, e o anão é posto a ferros. O *Canto de Fjõlsvinn* possui forma semelhante, assim como os *Enigmas do rei Heidrek,* o qual fez a promessa de perdoar todo condenado à morte que lhe apresentasse um enigma que ele próprio não pudesse resolver. A maior parte destes cantos são atribuídos ao período final dos Eddas, e é provável que os especialistas tenham razão quando afirmam que se trata apenas de exemplos de um artifício poético deliberado. O que não impede, todavia, que sua relação com os concursos de enigmas de um passado remoto seja demasiado evidente para ser negada.

Não é através da reflexão ou do raciocínio lógico que se consegue encontrar a resposta a uma pergunta enigmática. A resposta surge literalmente numa *solução* brusca — o desfazer dos nós em que o interrogador tem preso o interrogado. O corolário disto é que dar a resposta correta deixa impotente o primeiro. Em princípio, há apenas uma resposta para cada pergunta. Quando se conhecem as regras do jogo. é possível encontrar essa resposta. As regras são de ordem gramatical, poética ou ritualística, conforme o caso. É preciso conhecer a linguagem secreta dos iniciados e saber o significado de todos os símbolos — roda, pássaro, vaca, etc. — das diversas categorias de fenômenos. Se for verificada a possibilidade de uma segunda resposta, de acordo com as regras e na qual o interrogador não tenha pensado, este último ficará em má situação, apanhado em sua própria armadilha. De outro lado, é possível uma coisa ser figurativamente representada de tantas maneiras que pode ser dissimulada num grande número de enigmas. Muitas vezes, a solução depende inteiramente do conhecimento dos nomes secretos ou sagrados das coisas, como o *Alvissmál* acima referido.

Não nos interessamos aqui pelo enigma enquanto forma literária, mas apenas por sua qualidade lúdica e sua função na cultura. Não precisamos, portanto, investigar em profundidade as relações etimológicas e semânticas entre os termos alemães e holandeses *Ratsel* e *raadsel* (enigma; em inglês, *riddle), Rat* e *raad* (conselho), *erraten*

[14] *Estrabão* XIV, 642; *Hesiodo,* fragm. 160. Cf. Ohlert, *Ratsel und Ratseíspiele,* 2, p. 28.

(adivinhar) e *raden,* verbo holandês que ainda hoje significa ao mesmo tempo "aconselhar" e "resolver" (um enigma). Também em grego existem afinidades entre alvos (sentença, provérbio) e αινιγμα (enigma). Há uma estreita interligação cultural entre palavras como conselho, enigma, mito, lenda, provérbio etc. Mas basta lembrar de passagem estes aspectos, para imediatamente passar às diversas direções seguidas pelo enigma em sua evolução.

Podemos concluir que originariamente o enigma era um jogo sagrado, e por isso se encontrava para além de toda distinção possível entre o jogo e a seriedade. Era ambas as coisas ao mesmo tempo: um elemento ritualístico da mais alta importância, sem deixar de ser essencialmente um jogo. À medida que a civilização vai evoluindo, o enigma bifurca-se em dois sentidos diferentes: de um lado a filosofia mística e de outro, o simples divertimento. Mas não devemos pensar que nesta evolução se tenha verificado uma decadência da seriedade, passando a ser jogo, ou uma elevação do jogo até o nível da seriedade. Pelo contrário, o que se passa é que a civilização vai gradualmente fazendo surgir uma certa divisão entre dois modos da vida espiritual, aos quais chamamos "jogo" e "seriedade", e que originariamente constituía um meio espiritual contínuo, do qual surgiu a própria civilização.

O enigma ou, em termos menos específicos, a adivinhação, é, considerando à parte seus efeitos mágicos, um elemento importante das relações sociais. Como forma de divertimento social se adapta a toda a espécie de esquemas literários e rítmicos, como por exemplo as perguntas em cadeia, onde cada pergunta conduz a outra, do conhecido tipo "O que é mais doce que o mel?" etc. Os gregos gostavam muito da *aporia* como jogo de sociedade, ou seja, de fazer perguntas às quais era impossível dar uma resposta definitiva. Isto pode ser considerado uma forma moderada do enigma fatal. O "enigma da Esfinge" ainda ecoa vagamente nas formas mais tardias do jogo de enigmas, o tema da pena de morte permanece sempre no pano de fundo. Um dos exemplos mais característicos da maneira como a tradição o modificou é a estória do encontro de Alexandre o Grande com os "gimnosofistas" indianos. O conquistador tomou uma cidade que ousara oferecer resistência, e mandou que trouxessem à sua presença os dez sábios responsáveis por essa decisão. Deviam eles responder a um certo número de perguntas insolúveis feitas pelo próprio conquistador. Cada resposta errada significaria a morte, e o que respondesse pior morreria primeiro. O juiz deste último aspecto deveria ser um dos dez sábios. Caso seu julgamento fosse considerado acertado, sua vida seria poupada. A maior parte das perguntas são dilemas de caráter cosmológico, variantes dos enigmas védicos sagrados. Por exemplo: Quem é mais, os vivos ou os mortos? Qual é o maior, a terra ou o mar? Qual apareceu primeiro, o dia ou a noite? As respostas são artifícios lógicos, e não exemplos de sabedoria mística. Quando, finalmente, foi feita a pergunta: "Quem respondeu pior?", o juiz respondeu: "Cada um pior do que o outro", inutilizando assim todo o plano, pois se tornava impossível que algum deles fosse morto[15].

A intenção de "pegar" o adversário é essencial no dilema, cuja resposta, obrigando o adversário a admitir alguma coisa que não estava prevista na formulação original, invariavelmente redunda em desvantagem para ele. O mesmo se verifica no enigma que comporta duas soluções, a mais óbvia das quais é obscena. No *Atharvaveda* encontram-se enigmas deste tipo[16].

Merece especial atenção uma das formas literárias derivadas do enigma, por mostrar de modo muito expressivo a relação entre o lúdico e o sagrado. Esta forma é o diálogo interrogativo filosófico ou teológico. O tema é sempre o mesmo: um sábio que é interrogado por outro sábio ou um determinado número de sábios. Como

[15] U. Wilcken, *Alexander der Grosse und die indischen Gymnosophisten,* Sitzungsberichen der preuss. Akad. d. Wissensch., XXXIII, 1923, p. 164. As lacunas dos manuscritos que, por vezes, tornam difícil acompanhar a narrativa, em minha opinião, nem sempre foram preenchidas de maneira convincente pelo editor.
[16] XX, nºs 133, 134.

Zaratustra, obrigado a responder às perguntas dos sessenta sábios do rei Vistaspa, ou Salomão, respondendo às perguntas da rainha de Sabá. Na literatura brâmane, um dos temas mais freqüentes é o do jovem discípulo, o *bramatchárin,* chegando à corte do rei e lá sendo interrogado pelos mestres, até o momento em que a sabedoria de suas respostas leva a uma inversão dos papéis, passando ele a interrogá-los, revelando-se assim como um mestre e não um discípulo. Desnecessário seria assinalar a extrema afinidade existente entre este tema e os concursos de enigmas rituais da época arcaica. Um dos contos do *Mahabharata é* especialmente característico a este respeito[17]. Os Pandavas, em sua peregrinação através das florestas, chegam às margens de uma bela lagoa. O espírito que mora em suas águas proíbe-os de beber antes de responderem a algumas perguntas. Todos os que desprezam esta exigência caem mortos por terra. Ao que Yudhisthira se declara pronto a responder às perguntas do espírito, seguindo-se um jogo de perguntas e respostas através do qual é exposto quase todo o sistema ético dos hindus— notável exemplo da transição entre o enigma cosmológico sagrado e o *jeu d'esprit.* Uma visão correta das disputas teológicas da Reforma, com a de Lutero contra Zwingli em Marburgo, em 1529, ou a de Theodore Beza contra seus colegas calvinistas e alguns prelados católicos em Poissy, em 1561, revelará que elas não passam de uma continuação direta de um imemorial costume ritualístico.

Os aspectos literários do diálogo interrogativo são especialmente interessantes no caso do tratado Fali chamado *Milindapanha* — as Questões do rei Menandro, um dos príncipes greco-indianos, que reinou na Bactriana no século II A. C. Embora este texto não fizesse oficialmente parte dos *Tripitaka,* os textos sagrados dos budistas meridionais, era altamente considerado tanto por estes últimos quanto por seus irmãos do Norte, e deve ter sido composto cerca do início da era cristã. Mostra-nos ele a disputa entre Menandro e o grande Arhat, Nagasena. A obra é de teor puramente filosófico e teológico, mas pela forma e pelo tom possui um parentesco com o concurso de enigmas. Quanto a este último aspecto, o preâmbulo é um exemplo típico:

Disse o rei: "Venerável Nagasena, quereis conversar comigo?"

Nagasena: "Fá-lo-ei, se Vossa Majestade conversar comigo da maneira como falam os sábios; mas não o farei, se Vossa Majestade conversar comigo da maneira como falam os reis."

"E qual a maneira como conversam os sábios, venerável Nagasena?"

"Ao contrário dos reis, os sábios não ficam irritados quando são postos entre a espada e a parede."

E o rei consente em discutir com ele em pé de igualdade, tal como no *gaber* do duque de Anjou. Alguns dos sábios da corte também participam; e o público é formado por quinhentos *yonakas,* isto é, jônios e gregos, assim como por oitenta mil monges budistas. Em atitude de desafio, Nagasena propõe um problema "que implica dois aspectos, muito profundo, difícil de resolver, mais duro que um nó". Os sábios do rei queixam-se de que Nagasena os atormenta com perguntas astuciosas de tendência herética. Muitas delas são típicos dilemas, atirados com um triunfante: "Veja Vossa Majestade se consegue sair desta!" E assim são passados em revista os problemas fundamentais da doutrina budista, expressos numa simples forma socrática.

O tratado inicial da *Snorra Edda,* conhecido como *Gyl-fagmning,* também pertence ao gênero do discurso teológico interrogativo. Gangleri inicia sua disputa com Har sob a forma de uma aposta, depois de ter começado por atrair a atenção do rei Gylf com seus habilidosos malabarismos com sete espadas.

---

[17] 111, 313.

O concurso de enigmas sagrado relativo à origem das coisas está ligado por transições graduais ao concurso de enigmas em que estão em jogo a honra, as posses ou a vida, e finalmente às discussões filosóficas e teológicas. Outras formas de diálogo se encontram intimamente relacionadas com estas últimas, tais como a litania e o catecismo das doutrinas religiosas. Não existe exemplo mais flagrante de inextricável mistura de todas estas formas do que o cânon do *Avesta,* onde a doutrina é apresentada sobretudo numa série de perguntas e respostas trocadas entre Zaratustra e Ahura Mazda[18]. Especialmente os *Yasnas,* os textos litúrgicos para os rituais de sacrifício, conservam ainda numerosos vestígios da forma lúdica primitiva. Típicas questões teológicas, relativas à doutrina, à ética e ao ritual, alternam com velhos enigmas cosmogônicos, como em *Yasna,* 44. Todos os versos iniciam-se pela frase de Zaratustra: "Isto te pergunto, dá-me a resposta certa, Ahura!" As perguntas iniciam-se por: "Quem é aquele que. . .?" Por exemplo: "Quem é aquele que sustentava cá em baixo a terra, e lá em cima o céu, para que não caíssem?" "Quem é aquele que uniu a rapidez ao vento e às nuvens?" "Quem é aquele que criou a bendita luz e a escuridão ... o sono e a vigília?" Ao fim, uma passagem notável mostra claramente que nos encontramos perante vestígios de um antigo concurso de enigmas: "Isto te pergunto, dá-me a resposta certa, Ahura! Conseguirei eu o prêmio de dez éguas, um garanhão e um camelo que me foi prometido?" Além das questões cosmogônicas, há outras de natureza mais catequética, relativas às origem e à definição da piedade, a distinção entre o bem e o mal, a pureza e a impureza, as melhores maneiras de lutar contra o espírito do mal etc.

Aquele pastor suíço que, no país e no tempo de Pestalozzi, escreveu um catecismo para crianças intitulado "Pequeno livro de adivinhas" *(Ratselhüchleiit)* não podia saber até que ponto sua idéia era próxima da verdadeira fonte de todos os credos e catecismos.

O diálogo de caráter filosófico e teológico, como o do rei Menandro, perdura ainda nas discussões científicas ou escolásticas realizadas nas cortes dos príncipes, entre estes e seus cortesãos ou sábios vindos do exterior. São conhecidas duas listas de perguntas, escritas pelo imperador Frederico II, da dinastia Hohenstaufen, sendo a primeira dirigida ao astrólogo da corte Miguel Escoto[19] e a outra ao sábio muçulmano Ibn Sabin, de Marrocos. A primeira reveste-se de um interesse todo especial para nosso assunto, pois nos mostra uma mistura de velhos dados cosmológicos, de noções teológicas e do novo espírito científico tão ardentemente defendido por Frederico. Sobre que assenta a terra? Quantos céus existem? Como é que Deus se senta em seu trono? Qual é a diferença entre as almas dos condenados e os anjos caídos? A terra é maciça ou tem partes ocas? Por que a água do mar é salgada? Por que o vento sopra de diversas direções? Quais são as causas das exalações e erupções vulcânicas? Como se explica que as almas dos mortos não desejem regressar à terra? etc. Aqui se vêem as velhas vozes misturadas com as novas.

A segunda série de "Questões sicilianas", propostas a Ibn Sabin, é de caráter muito mais puramente filosófico, e de tendência marcadamente cética e aristotélica. Mas nela se encontram vestígios do velho espírito. O jovem filósofo maometano trata o imperador como aluno; "Vossas questões são tolas, inadequadas e contraditórias!" O imperador aceita estas censuras de maneira calma e modesta, e por este fato um de seus biógrafos alemães, Hampe[20], elogia sua "humanidade". Mas, o mais provável é que Frederico soubesse, do mesmo

---

18 C. Bartholomae, *Die Gatha's des Awesta,* Halle, 1879, IX, pp. 58-9.

19 Ver Isis. IV, 2, 1921, nº.' II: *Harvard Hiswricul Sludies.* XXVII, 1924; K. Hampe. *Kaiser Friecliricli II ais franesleller,* Kulturiund Universalgeschi-ihic (Fcslschrifl lur Waller Goetz), 1927, pp. 53-67.

20 Ver a nota anterior.

modo que Menandro, que o jogo das perguntas e respostas precisa ser jogado em pé de igualdade; por isso os jogadores conversavam, como dizia o velho Nagasena, "não como reis, mas como sábios".

Os gregos da época mais tardia tinham plena consciência das relações existentes entre o jogo dos enigmas e as origens da filosofia. Clearco, um dos discípulos de Aristóteles, escreveu um tratado sobre os provérbios, o qual encerrava uma teoria dos enigmas, provando que originariamente o enigma fora um assunto filosófico. Diz ele: "Os antigos usavam-no como prova de sua educação (παιδεια)[21], observação que nitidamente se refere ao jogo de enigmas de que acima tratamos. E, com efeito, não seria exagerado considerar os primeiros produtos da filosofia grega como derivados dos enigmas primitivos.

Deixando de lado o problema de saber até que ponto a própria palavra "problema" *(πφόβλημα)* — que significa à letra "aquilo que é colocado perante alguém" — aponta para o *desafio* como origem da proposição filosófica, podemos afirmar com segurança que o filósofo, desde as épocas mais remotas até aos últimos sofistas e retores, sempre assumiu todas as características do campeão. Desafiava seus rivais, submetia-os à crítica mais veemente, afirmando suas próprias opiniões como as únicas verdadeiras, com toda a autoconfiança juvenil própria do homem arcaico. Quanto ao estilo e quanto à forma, os exemplos mais antigos de filosofia possuem um caráter polêmico e agonístico. Falam, invariavelmente, na primeira pessoa do singular. Quando Zenão de Eléia ataca seus adversários, fá-lo por meio de *aporias* — isto é, procura ostensivamente partir das premissas deles para chegar a duas conclusões contraditórias e que se excluem reciprocamente. Esta forma é a mais próxima do enigma que é possível. Zenão pergunta: "Se o espaço é alguma coisa, o que pode existir nele[22]? O enigma não é difícil de resolver". Para Heráclito, o "filósofo obscuro", a natureza e a vida são um *griphos,* um enigma, e ele próprio é um decifrador de enigmas[23]. As afirmações de Empédocles têm muitas vezes a ressonância da solução de enigmas místicos, e se revestem ainda de uma forma poética. Suas quase grotescas fantasias relativas à origem da vida animal não pareceriam deslocadas num daqueles cantos dos brâmanes da índia antiga, onde a imaginação parece completamente desenfreada: "Dela (a Natureza) brotaram muitas cabeças sem pescoços, braços erravam sem ombros, e no ar flutuavam olhos separados das faces"[24].

Os mais antigos filósofos se exprimem em tom arrebatado e profético. Sua sublime autoconfiança é a mesma do sacerdote que faz os sacrifícios ou do mistagogo. Os problemas de que tratam são os da origem última das coisas, de seus inícios (ἀφχή), da natureza (φὐσις). Não chegam a suas soluções por reflexão ou argumentação, mas por rasgos de intuição. São sempre as mesmas velhas questões cosmogônicas, desde tempos imemoriais apresentadas em forma de enigma e resolvidas através do mito. Antes de assumir definitivamente a forma da filosofia e da ciência, a especulação sobre a estrutura do universo teve de romper com a imaginação desenfreada da cosmologia mítica, como por exemplo a concepção pitagórica dos 183 mundos colocados uns ao lado dos outros, desenhando a figura de um triângulo eqüilátero[25].

Todos estes exemplos do filosofar primitivo estão penetrados por um vigoroso sentido da estrutura agonística do universo. Os processos vitais e cósmicos são encarados como manifestações do eterno conflito entre

---

[21] C. Prantl, *Geschichie der Logik im Abendlande,* I, Leipzig, 1855, p. 399.

[22] Aristóteles, *Física,* IV, 3, 210 b, 22 e ss.; W. Capelle, *D!e Vorso-kraliker: Die Fragmente und Quellenherichte,* Stuttgart, 1935, p. 172.

[23] Jaeger, *Paideia,* I, pp. 243-4.

[24] Capelle, *op. cit.,* p. 216. Estaria Christian Morgenstern pensando nisto quando escreveu seu poema fantástico "Ein Knie geht einsam durh die Welt" ("Um joelho vai solitário pelo mundo")?

[25] Capelle, *op. cil., p.* 102.

os opostos que é o princípio último da existência, do mesmo modo que o *yin* e o *yang* dos chineses. Para Heráclito a luta era "o pai de todas as coisas", e para Empédocles a φιλία e o νεῖχοδ — a atração e a discórdia — eram os dois princípios que regiam o universo, desde o início até à eternidade. Não é certamente por acaso que a tendência antitética da filosofia antiga se refletia plenamente na estrutura antitética e agonística da sociedade arcaica. Desde muito tempo atrás o homem se habituara a pensar todas as coisas como dominadas pelo conflito e por uma oposição dualista. Hesíodo distinguia entre a *boa* Eris — tendência benéfica — e a Eris destrutiva.

Portanto, está perfeitamente de acordo com esta concepção o fato de o eterno conflito das coisas, o conflito da *physis,* ser por vezes concebido como um conflito legal. Esta concepção revela claramente a natureza lúdica da cultura arcaica. Segundo Werner Jaeger, as idéias de *Kosmos, Dikê e Tisis* — ordem, justiça e punição — inspiram-se na esfera jurídica a que pertenciam, sendo transferidas para o processo universal, a fim de poder entender este último em termos semelhantes aos de um processo em tribunal[26]. Do mesmo modo, diz ainda Jaeger, αἰτία significava originalmente a culpa perante a lei, sendo só mais tarde que passou a ser o termo mais geralmente utilizado para designar a idéia de causalidade natural. Infelizmente, chegaram até nós sob forma extremamente fragmentária os textos em que Anaximandro exprime esta noção do processo universal como um processo legal[27].

"O mesmo princípio (ou seja, o infinito) que está na origem das coisas deve necessariamente ser aquele que as faz perecer. Pois elas precisam expiar e compensar reciprocamente a injustiça que fazem umas às outras, de acordo com as decisões do tempo." Dificilmente se poderia considerar esta afirmação um exemplo da mais extrema clareza, mas de qualquer modo ela encerra a idéia de que o cosmos necessita expiar um mal originário. Seja qual for o sentido em que a interpretemos, ela nos deixa entrever um pensamento profundo, de flagrante semelhança com a doutrina cristã. Todavia, cabe aqui que nos perguntemos se essas frases refletem a fase de maturidade plena do pensamento grego relativo ao Estado e à Justiça, da qual temos exemplos no século V A. C, ou se, pelo contrário, refletem um estrato de pensamento jurídico muito mais antigo, aquele a que acima fizemos referência, no qual as idéias de justiça e castigo ainda se encontravam misturadas com as de sortilégio e combate físico, no qual, em resumo, o processo jurídico era ainda considerado um jogo sagrado? Um dos fragmentos de Empédocles, relativo à violenta luta entre os elementos, fala de um cumprimento do tempo, que estava destinado a cada um desses princípios últimos por "um amplo juramento"[28]. È impossível compreender plenamente o significado desta proposição mítico-mística. A única coisa certa é que o pensamento do filósofo-vidente ainda se movimenta na região do combate ritual concebido como prova da decisão divina a qual, conforme vimos, era a base do direito e da justiça dos tempos arcaicos.

---

[26] *Paideia,* 1, p. 220.

[27] Capelle, *op. cit.,* p. 82.

[28] *Fragmentos, nº* 30; et. Capelle, *op. cit.,* p. 200.

7. O Jogo e a Poesia

Para tratar das origens da filosofia grega e suas relações com a competição sagrada nos domínios do conhecimento e da sabedoria, temos que nos colocar, necessariamente, na imprecisa linha divisória entre a expressão religiosa e filosófica e a expressão poética. Torna-se, portanto, conveniente investigar a natureza da criação poética. De certo modo, este problema toca o próprio cerne de qualquer discussão das relações entre o jogo e a cultura porque, enquanto nas formas mais complexas da vida social a religião, o direito, a guerra e a política vão gradualmente perdendo o contato com o jogo, que nas fases mais antigas se revestia da maior importância, a função do poeta continua situada na esfera lúdica em que nasceu. E, na realidade, a *poiesis é* uma função lúdica. Ela se exerce no interior da região lúdica do espírito, num mundo próprio para ela criada pelo espírito, no qual as coisas possuem uma fisionomia inteiramente diferente da que apresentam na "vida comum", e estão ligadas por relações diferentes das da lógica e da causalidade. Se a seriedade só pudesse ser concebida nos termos da vida real, a poesia jamais poderia elevar-se ao nível da seriedade. Ela está para além da seriedade, naquele plano mais primitivo e originário a que pertencem a criança, o animal, o selvagem e o visionário, na região do sonho, do encantamento, do êxtase, do riso. Para compreender a poesia precisamos ser capazes de envergar a alma da criança como se fosse uma capa mágica, e admitir a superioridade da sabedoria infantil sobre a do adulto. Não houve ninguém que soubesse captar, ou exprimir mais claramente a natureza primordial da poesia e suas relações com o jogo do que Giambatista Vico, há mais de dois séculos[1].

Poesis doctrinae tanquam somnium — a poesia é como um sonho de amor filosófico[2] segundo a profunda definição de Francis Bacon. As fantasias míticas dos selvagens, esses filhos da natureza, a respeito da origem da existência encerram muitas vezes as sementes de uma sabedoria que virá depois a ser expressa pelas formas lógicas de uma época mais tardia. A filologia e a religião comparada estão penosamente procurando penetrar cada vez mais profundamente nas origens míticas da crença religiosa[3]. A civilização da antigüidade começa agora a ser compreendida de uma maneira nova, à luz dessa unidade fundamental entre a poesia, as doutrinas esotéricas, a sabedoria e o ritual.

A primeira coisa que é preciso fazer para ter acesso a essa compreensão é rejeitar a idéia de que a poesia possui apenas uma função estética ou só pode ser explicada através da estética. Em qualquer civilização viva e florescente, sobretudo nas culturas arcaicas, a poesia desempenha uma função vital que é social e litúrgica ao mesmo tempo. Toda a poesia da antigüidade é simultaneamente ritual, divertimento, arte, invenção de enigmas, doutrina, persuasão, feitiçaria, adivinhação, profecia e competição. Praticamente, todos os motivos característicos da poesia e do ritual arcaicos encontram-se no terceiro Canto da epopéia popular finlandesa *Kalevala.* O velho e sábio Vainamõinen *encanta* o jovem presunçoso que se atreve a desafiá-lo para uma competição de feitiçaria. A primeira competição é sobre o conhecimento das coisas naturais, a segunda sobre o conhecimento esotérico relativo às origens. Neste momento, o jovem Joukahainen pretende que parte da criação se deve a ele mesmo; ao que o velho feiticeiro *canta-o* para dentro da terra, para dentro do pântano, para dentro da água, e a água sobe-lhe até à cintura,

---

[1] Erich Auerbach, *Giambattista Vico und die Idee der Philologie,* Ho-menaje a Antoni Rubió i Lluch, Barcelona, 1936, I, p. 297 e ss.

[2] Tradução livre de Huizinga. (N. do T.)

[3] Penso aqui em estudos como os de W. B. Kristensen e de K. Kerényi no volume *Apoio* dos *Studien über antike Religion und Humanitat,* Viena, 1937.

até às axilas, depois até à boca, até que finalmente o jovem lhe promete sua irmã Aino. Só então Vainamõinen, sentado na "pedra da canção", canta durante mais três horas para desfazer sua poderosa mágica e libertar o ousado desafiante. Nesta façanha encontram-se unidas todas as formas de competição a que anteriormente nos referimos: concurso de insultos, de jactância, a "comparação dos homens", a competição em conhecimento cosmogônico, a competição pela noiva, o teste de resistência, o ordálio — num jacto ao mesmo tempo selvagem e sóbrio de imaginação poética.

A verdadeira designação do poeta arcaico é *Vates,* o possesso, inspirado por Deus, em transe. Estas qualificações implicam ao mesmo tempo que ele possui um conhecimento extraordinário. Ele é um sábio, *sha'ir,* como lhe chamavam os árabes. Na mitologia dos Eddas o hidromel que é preciso beber para se transformar em poeta é preparado com o sangue de Kvasir, a mais sábia de todas as criaturas, que nunca foi interrogada em vão. O poeta-vidente vai gradualmente assumindo as figuras do profeta, do sacerdote, do adivinho, do mistagogo e do poeta tal como o conhecemos; e também o filósofo, o legislador, o orador, o demagogo, o sofista e o mestre de retórica brotam desse tipo compósito primordial que é o *Vates*. Todos os poetas gregos arcaicos revelam vestígios de seu progenitor comum. Sua função é eminentemente social; falam como educadores e guias do povo. São os líderes da nação, cujo lugar foi mais tarde usurpado pelos sofistas[4].

A figura do antigo *vates* aparece sob muitos de seus aspectos no *thulr* da velha literatura nórdica, que corresponde ao *thyle* anglo-saxão. A moderna filologia alemã traduz essa palavra por *Kultredner,* que significa "orador do culto[5]. O exemplo mais típico do *thulr é o starkaar,* que Saxo Grammaticus corretamente traduz por *vates.* O *thulr* aparece, às vezes, como orador das fórmulas litúrgicas, em outras, como ator de um drama sagrado; em certas ocasiões, como sacerdote dos sacrifícios, e até como feiticeiro. Em outros casos, parece não passar de um poeta e orador de corte, tendo simplesmente a função do *scurra* — bobo ou jogral. O verbo correspondente, *thylja,* designa a recitação de textos religiosos, a prática da feitiçaria, ou simplesmente resmungar. O *thulr é o* repositório de todo o conhecimento mitológico e folclore poético. Ele é o velho sábio que conhece toda a história e tradição de um povo, que nas festas desempenha o papel de orador e é capaz de recitar de cor a genealogia dos heróis e dos nobres. Sua função específica é a peroração competitiva e o concurso de sabedoria. É sob esta forma que o encontramos como Unferd, no *Beowulf*. O *mannjafnaar,* a que antes nos referimos e os concursos de sabedoria entre Odin e os gigantes ou anões são abrangidos pelo *thulr*. Os conhecidos poemas anglo-saxões *Widsid* e *O vagabundo* parecem ser típicos produtos do versátil poeta da corte. Todas as características acima referidas entram muito naturalmente em nossa descrição do poeta arcaico, cuja função foi em todas as épocas ao mesmo tempo sagrada literária. Mas, fosse sagrada ou profana, sua função sempre se encontra enraizada numa forma lúdica.

Podemos seguir o itinerário do *vates* primitivo para além do *thulr* da antigüidade germânica e encontrá-lo, sem forçarmos demasiado a imaginação, no *jongleur* do ocidente feudal *(joculator),* por um lado, e por outro, em seus companheiros de nível inferior, os arautos. Estes últimos, aos quais nos referimos de passagem a propósito do concurso de insultos[6], apresentam numerosos pontos de contato com o antigo "orador do culto". Eles também eram quem registrava a história, a tradição e a genealogia, eram os oradores e pregoeiros nas festas públicas e, acima de tudo, eram os desafiadores oficiais.

---

[4] Jaeger, P*aideia,* !, pp. 65, 181, 206, 303.

[5] W. H. Vogt, *Stilgeschichte der eddischen Wissensdichtung,* I: Der Kultredner (Schriften der Baltischen Kommission zu Kiel, IX, I, 1927).

[6] Ver *ante p.* 80.

Em sua função original de fator das culturas primitivas, a poesia nasceu durante o jogo e enquanto jogo — jogo sagrado, sem dúvida, mas sempre, mesmo em seu caráter sacro, nos limites da extravagância, da alegria e do divertimento. Até aqui não se trata da satisfação de qualquer espécie de impulso estético. Este se encontra ainda adormecido na experiência do ato ritual enquanto tal, do qual a poesia surgiu , sob a forma de hinos e odes criados num frenesi de êxtase ritualístico. Mas não apenas sob esta forma; porque a faculdade poética floresce também nas diversões sociais e na intensa rivalidade entre clãs, famílias e tribos. Nada contribui mais para fertilizá-la do que a celebração da passagem das estações, especialmente a chegada da primavera, quando os jovens de ambos os sexos se encontram dentro da maior alegria e liberdade.

Esta forma de poesia — como produto do imemorial jogo de atração e repulsão, jogado pelos jovens de ambos os sexos dentro de um espírito de competição divertida — é tão fundamental como a poesia nascida do cerimonial. O professor de Josselin de Jong, da Universidade de Leyden, reuniu uma rica coleção de exemplos dessa poesia social-agonística, ainda desempenhando sua função própria de jogo cultural, e de caráter extremamente requintado, em seu trabalho de campo nas ilhas de Buru e Babar, no arquipélago das índias Orientais. Devo aqui agradecer ao autor a extrema gentileza de permitir-me utilizar um certo número de exemplos de uma obra ainda inédita[7]. Os habitantes da Buru central, também chamada Rana, praticam uma forma de antífona cerimonial conhecida pelo nome de *Inga fuka.* Os homens e as mulheres sentam-se uns em frente dos outros e cantam pequenas canções, algumas delas improvisadas, acompanhados por um tambor. As canções são sempre de troça ou de desafio. São conhecidas nada menos de cinco espécies diferentes de *Inga fuka.* As canções assumem sempre a forma da estrofe e da antiestrofe, do ataque e da réplica, da pergunta e da resposta, do desafio e da desforra. Por vezes, assemelham-se a enigmas. O *Inga fuka* mais típico chama-se *'Inga fuka* de preceder e seguir"; cada estrofe começa pelas palavras "perseguir" ou "seguir uns aos outros", como em certos jogos infantis. O elemento poético formal é constituído pela assonância que, repetindo a mesma palavra ou uma variação dela, estabelece uma ligação entre a tese e a antítese. O elemento puramente poético é constituído por uma alusão, por uma idéia brilhante surgida bruscamente, o jogo de palavras ou simplesmente o som das próprias palavras, sendo que neste processo o sentido pode perder-se completamente. Esta forma de poesia só pode ser descrita e compreendida em termos de jogo, embora obedeça a um complexo sistema de regras prosódicas. Quanto ao conteúdo, as canções são sobretudo de inspiração amorosa, ou pequenas homilias sobre a prudência e as virtudes, ou ainda de caráter satírico. Embora exista todo um repertório de *Inga fukas* tradicionais, a essência do gênero é a improvisação. Também acontece que os versos já existentes sejam aperfeiçoados por adições e correções. O virtuosismo é grandemente considerado, não faltando a habilidade artística. Quanto ao sentimento e ao tom, as traduções fazem lembrar o *pantun* malaio, o qual deve ter exercido uma certa influência na literatura de Buru, e também o muito mais remoto *hai-kai* japonês.

Além do *Inga fuka,* existem em Rana outras formas de poesia, todas elas baseadas nos mesmos princípios formais, mas consistindo, por exemplo, em longas altercações entre as famílias da noiva e do noivo, durante a troca cerimonial de presentes que se realiza por ocasião do casamento.

De Josselin de Jong descobriu um tipo de poesia completamente diferente na ilha de Wetan, no grupo Babar de ilhas do oriente sul. Neste caso, o que conta é só a improvisação. Os habitantes de Babar cantam muito mais do que os de Buru, tanto em grupo quanto sozinhos, durante o trabalho. Empoleirados no cimo dos

[7] Foi publicada uma versão preliminar nos *Mededeelingen der K Nederl. Akad. van Weienschappen,* 1935.

coqueiros, colhendo o óleo de palma, os homens cantam canções tristes, ou então canções trocando de seus companheiros das árvores próximas. Às vezes, este último tipo de canção conduz a duelos cantados extremamente agrestes, que em tempos mais antigos podiam mesmo levar à violência e ao derramamento de sangue. Todas as canções são constituídas por dois versos, respectivamente chamados "tronco" e "cimo" ou "coroa", mas já não está presente o esquema pergunta-resposta. Uma diferença característica entre a poesia de Babar e a de Buru é que na primeira o efeito é atingido mais por uma variação lúdica da melodia do que pelo jogo com o significado ou a sonoridade das palavras.

O *pantun* malaio acima referido é uma quadra de rima cruzada, com os dois primeiros versos evocando uma imagem ou expondo um fato, ao qual os dois últimos respondem com uma alusão sutil e por vezes extremamente remota. O conjunto é muito semelhante a um *jeu d'esprit*[8]. Até ao século XVI, *pantun* queria dizer primeiramente parábola ou provérbio, e só em segundo lugar significava quadra. O verso final chama-se em javanês *djawab,* palavra árabe que significa resposta ou solução. É evidente que o *pantun* começou por ser um jogo de perguntas e respostas, antes de se tornar uma forma poética determinada. A solução propriamente dita passou a ser substituída pela alusão por assonância rimada[9].

É certamente aparentada com o *pantun* a forma japonesa de poesia vulgarmente conhecida como *hai-kai,* pequeno poema de apenas três versos, com cinco, sete e cinco sílabas sucessivamente, que evoca uma delicada impressão do mundo das plantas ou dos animais, da natureza ou do homem, às vezes com um toque de lirismo melancólico ou de nostalgia, outras, com um rasgo de ligeiro humor. Basta dar aqui dois exemplos:

Quantas coisas
Em meu coração! Deixa-as flutuar
No fremir do salgueiro!

Ao sol, secam quimonos. Oh, as pequenas mangas Da criança morta!

O *hai-kai* foi certamente, em sua origem, um jogo de rimas em cadeia, iniciado por um jogador e continuado pelo seguinte[10].

Um exemplo característico da fusão entre o jogo e a poesia é ainda hoje conservado no método tradicional de recitação do *Kalevala* finlandês. Lõnroth, que coligiu as canções, encontrou ainda em vigor o curioso costume de dois cantores se sentarem num banco um em frente do outro, segurando as mãos um do outro e balançando-se para a frente e para trás ao mesmo tempo que vão competindo em conhecimentos das estâncias. Ás sagas islandesas descrevem uma forma semelhante de recitação[11].

Em toda a parte, e sob a maior variedade de formas, encontram-se exemplos de poesia como jogo social, com pouco ou nenhum significado estético. O elemento agonístico raras vezes está ausente. Encontra-se diretamente presente na antífona, no poema competitivo e no concurso de canto, e está implícito na versificação de improviso com o fim de, por exemplo, quebrar um feitiço. Este último motivo tem evidentes afinidades com o enigma "fatal" da Esfinge.

---

[8] Em francês no texto. (N. do T.)

[9] Cf. Hosein Djajadinigrat, *De magische achtergrond van den Maleischen pantoen,* Batávia, 1933; J. Przykuski, *Le prologue-cadre des Mille et une nuits et le thème du Svayamvara,* Journal asiatique, *CCV,* 1924, p. 126.

[10] *Haikai de Bashô et de ses disciples,* tradução de K. Matsus e Steinil-ber-Oberlin, Paris. 1936.

[11] Cf. W. H. Vogt, *Der Kultredner,* p. 166.

Todas estas formas tiveram um grande desenvolvimento no extremo oriente. Em sua lúcida interpretação e reconstituição dos textos da China antiga, Marcel Granet oferece-nos um quadro de todo o sistema de competições poéticas entre rapazes e moças que floresceu na época pastoril. No Anam foi descoberto um sistema semelhante ainda vigente, o qual foi descrito com grande exatidão pelo erudito anamita Nguyen van Huyen[12]. Aqui, o "argumento" poético, que pouco encobre o namoro declarado, possui freqüentemente um caráter altamente sofisticado, baseado numa série de provérbios que, aparecendo no final de cada estância, servem como testemunhos irrefutáveis da causa do amante. Encontra-se uma forma idêntica nos *débats* da França do século XV.

Portanto, a poesia e os concursos de canto como jogos sociais vão desde os ternos lamentos de amor da China e do Anam da antigüidade até os rudes e violentos concursos de jactância e de insultos da Arábia pré-islâmica e os caluniosos concursos de tambor que substituem o julgamento em tribunal entre os esquimós. É evidente que o *Cours d'amour* do Languedoc do século XII deve também ser incluído de alguma maneira nesta categoria. Segundo uma hipótese há muito tempo desmentida, a poesia dos trovadores teve origem nas cortes amorosas da nobreza provençal. Depois da rejeição desta hipótese, continuou sendo uma questão controvertida em filologia saber se essas cortes amorosas realmente existiram ou foram simplesmente uma ficção literária. Não há dúvida que foram longe demais os eruditos que tenderam para esta última hipótese. Está bastante de acordo com os costumes do Languedoc do século XII que as cortes amorosas tenham sido um *jogo de justiça* poético possuidor, todavia, de uma certa validade prática. Em todos estes domínios, trata-se sempre da esfera da dissertação casuística e polêmica sobre questões de amor, tratada de forma lúdica. Conforme vimos, os concursos de tambor dos esquimós eram geralmente provocados pelas intrigas das mulheres. Em ambos os casos, o tema são os dilemas do amor, e a finalidade da "corte" ou competição é manter o código de honra vigente, defendendo as reputações de queixosos e acusados. Nas cortes de amor, o habitual era a imitação mais aproximada possível dos julgamentos verdadeiros, com demonstrações por analogia, o recurso a precedentes etc. Muitos dos gêneros que se encontram na poesia dos trovadores se relacionam estreitamente com as queixas de amor, como por exemplo o *castiamen* (reprimenda[13]), a *tenzone* (disputa), o *partimen* (canção antifonal), o *joc partit* (jogo de perguntas e respostas)[14]. O fundamento último de todos estes gêneros não é o julgamento propriamente dito, nem um impulso poético espontâneo, nem sequer a pura e simples diversão social, mas sim a luta imemorial pela honra em questões de amor.

Todavia há outras formas de poesia, especialmente no Extremo Oriente, que devem ser consideradas atividades culturais realizadas dentro de um espírito agonístico. Como por exemplo quando se impõe a alguém a tarefa de improvisar um poema a fim de quebrar um "feitiço" ou sair de uma situação difícil. O que importa aqui não é que esse costume tenha ou não chegado a possuir alguma importância prática para a vida quotidiana, e sim que o espírito humano tenha inúmeras vezes visto neste motivo lúdico, que é aparentado tanto ao enigma "fatal" quanto à aposta, uma maneira de exprimir, e talvez de resolver, os intrincados problemas da vida, e que a arte poética, sem visar diretamente a um efeito estético, tenha encontrado neste jogo o mais fértil solo para seu desenvolvimento. Citemos alguns exemplos tirados da obra de Nguyen van Huyen:

Os alunos de um certo Dr. Tan precisavam sempre passar, em seu caminho para a escola, pela casa de uma moça que morava ao lado do professor. Quando passavam diziam sempre: "És adorável, és realmente um amor!"

---

12 Ver acima, p. 64.

13 Cf. *castigo* em português, *châtiment* em francês. (N. T.)

14 Forma etimológica da palavra inglesa *jeopardy* (N. do T.)

Isto enfurecia a moça, a qual um dia esperou por eles e lhes disse: "Bem, se vocês me amam, vou dar a vocês uma frase. Se algum de vocês for capaz de responder-me a frase correspondente dar-lhe-ei meu amor, caso contrário vocês se comprometem a dar sempre a volta para evitar passar diante de minha porta." Ela recitou a frase, e nenhum dos estudantes foi capaz de dar a resposta certa, de modo que no futuro viram-se obrigados a dar sempre uma volta à roda da casa do professor[15]. Trata-se de algo semelhante ao *svayamvara* épico, ou à corte feita a Brunilde, que aqui temos sob a forma de um idílio aldeão de estudantes anamitas.

Khanh-du, da dinastia Tran, foi demitido de seu cargo devido a uma falta grave, e tornou-se vendedor de carvão em Chi Linh. Quando uma vez, durante uma de suas campanhas, o Imperador passou por essa região, encontrou o antigo mandarim e ordenou-lhe que fizesse um poema sobre o comércio do carvão. Khanh-du fez imediatamente o poema, ao que o Imperador, profundamente comovido, devolveu-lhe seus antigos títulos[16].

A improvisação de versos em frases paralelas era um talento sem o qual ninguém podia facilmente passar no Extremo Oriente. O sucesso de uma embaixada anamita em Pequim podia por vezes depender do talento do embaixador para a improvisação em verso. Todos os membros das embaixadas precisavam ser constantemente preparados para toda a espécie de perguntas, e saber as respostas para as mil e uma charadas e enigmas que ao Imperador ou a seus mandarins apetecia perguntar[17]. Era a diplomacia sob forma lúdica.

O jogo de perguntas e respostas em forma de verso pode também ter uma função de armazenamento de toda uma massa de conhecimentos úteis. Uma moça acaba de dizer sim a seu noivo, e ambos pretendem abrir juntos uma loja. O noivo pede-lhe para lhe dizer os nomes dos medicamentos, e todo o tesouro da farmacopéia se segue em verso. A arte da aritmética, o conhecimento das diversas mercadorias e o uso do calendário na agricultura também podem ser transmitidos de forma extremamente sucinta por este processo. As vezes, os namorados interrogam-se mutuamente, sobre questões de literatura. Fizemos notar acima que todas as formas de catecismo se relacionam diretamente com o jogo dos enigmas. O mesmo é também o caso do exame, que sempre desempenhou um papel extraordinariamente importante na vida social do Extremo Oriente.

Toda civilização só muito lentamente vai abandonando a forma poética como principal método de expressão das coisas importantes para a vida da comunidade social. A poesia sempre antecede a prosa; para a expressão de coisas solenes ou sagradas, a poesia é o único veículo adequado. Não são apenas os hinos e os provérbios que são postos em verso, são também extensos tratados com por exemplo os *sutras* e *sastras* da índia antiga, ou os primeiros produtos da filosofia grega. Empédocles encerra todo seu saber em um poema, e ainda Lucrécio continua utilizando a mesma forma. Talvez, em parte, a preferência pelos versos tenha sido determinada por considerações utilitárias: uma sociedade sem livros acha mais fácil memorizar seus textos desta maneira. Mas existe uma razão mais profunda, a saber que a própria vida da sociedade arcaica possui como que uma estrutura métrica e estrófica. A poesia continua ainda hoje sendo o modo de expressão mais natural para as coisas mais "elevadas". Até 1868, os japoneses costumavam escrever em forma poética as partes mais importantes dos documentos de Estado. Os historiadores do direito prestaram uma atenção especial aos vestígios de poesia no direito, pelo menos na tradição germânica. Todo estudante das leis germânicas conhece o antigo texto jurídico

---

15 *Op. cit.*. p. 131.
16 *Op. cit.,* p. 132.
17 *Op. cit.,* p. 134.

frisão em que uma cláusula relativa às diversas "necessidades" ou ocasiões de necessidade nas quais é preciso vender a herança de um órfão, passa de repente a um estilo lírico aliterativo:

"A segunda necessidade é quando o ano se torna custoso e a fome ardente invade a terra, e a criança vai morrer de fome. Pode, então, a mãe pôr à venda o patrimônio da criança, comprando para ela uma vaca, trigo etc. A terceira necessidade é quando a criança está nua e sem teto, e vem o escuro nevoeiro e o frio inverno, e cada homem se abriga em seu lar, num quente refúgio, e o animal selvagem procura a árvore oca e o refúgio das montanhas, para salvar sua vida. Então a criança menor chorará e gritará, e lamentará a nudez de seus membros e sua falta de abrigo, e a ausência de seu pai, que deveria tê-la defendido contra a fome e as frias névoas do inverno, e que agora jaz numa funda e escura cova, sob o carvalho e a terra, preso por quatro pregos."

Creio que aqui estamos perante algo que não é apenas uma ornamentação deliberada, mas sobretudo a circunstância de a formulação da lei pertencer ainda àquela exaltada esfera do espírito em que a forma poética é o modo natural de expressão. Devido precisamente à sua brusca entrada na poesia, este exemplo frisão é típico de muitos outros; em certo sentido, é mais típico do que o *Tryggdamal* da antiga Islândia que, numa série de estrofes aliterantes, narra o restabelecimento da paz, comunica o pagamento de uma indenização, proíbe energicamente novas lutas e nesse momento, o propósito da declaração de que os "perturbadores da paz" serão em toda a parte considerados fora da lei, passa a ampliar este "em toda a parte" por meio de uma série de imagens poéticas:

"Onde quer que os homens
cacem lobos,
vão à igreja
os cristãos,
no recinto sagrado
sacrifiquem os pagãos,
arda o fogo,
reverdesça o campo,
a criança chame pela mãe,
a mãe alimente o filho,
se cuide o fogo da lareira,
naveguem os barcos,
cintilem os escudos,
brilhe o sol,
caia a neve,
cresçam os pinheiros,
voe o falcão
no longo dia de primavera
(vento forte
em ambas as asas),
onde quer que o céu
se eleve,

se construa a casa,

sopre o vento,

corram para o mar as águas,

semeiem o trigo os servos"

Em contraste com o exemplo anterior, é evidente que aqui se trata de um embelezamento puramente literário de uma cláusula legal bem definida; dificilmente o poema poderia, na prática, servir como documento válido. Apesar disso, também ele dá testemunho da unidade original entre a poesia e a jurisdição sagrada, que é o que aqui nos importa.

Toda poesia tem origem no jogo: o jogo sagrado do culto, o jogo festivo da corte amorosa, o jogo marcial da competição, o jogo combativo da emulação da troca e da invectiva, o jogo ligeiro do humor e da prontidão. Até que ponto se mantém esta qualidade lúdica da poesia, à medida que a civilização se vai tornando mais complexa?

Procuremos antes de mais nada investigar a tripla relação existente entre a poesia, o mito e o jogo. Seja qual for a forma sob a qual chegue até nós, o mito é sempre poesia. Trabalhando com imagens e a ajuda da imaginação, o mito narra uma série de coisas que se supõe terem sucedido em épocas muito recuadas. Pode revestir-se do mais sagrado e profundo significado. Pode ser que consiga exprimir relações que jamais poderiam ser descritas mediante um processo racional. Mas, apesar das características sagradas e místicas que lhe são próprias na fase mitopoética da civilização, isto é, apesar da absoluta sinceridade com que era aceite, continua de pé o problema de saber se alguma vez o mito chegou a ser inteiramente sério. Creio que podemos pelo menos afirmar que o mito é sério na mesma medida em que a poesia também o é. Tal como tudo aquilo que transcende os limites do juízo lógico e deliberativo, tanto o mito como a poesia se situam dentro da esfera lúdica. Não quer isto dizer que seja uma esfera *inferior,* pois pode muito bem suceder que o mito, sob essa forma lúdica, consiga atingir uma penetração muito além do alcance da razão.

Corretamente compreendido, e não no sentido corrompido que a propaganda moderna procurou impor à palavra, o mito é o veículo adequado para as idéias do homem primitivo acerca do universo. No que diz respeito ao mito, não está ainda rigidamente traçada a linha que separa aquilo que é apenas concebível e o que é nitidamente impossível. Para o selvagem, com sua extremamente limitada capacidade de coordenação lógica, praticamente tudo é possível. Apesar de seus absurdos e enormidades, de seu exagero sem limites e ausência de sentido das proporções, suas descuidadas inconsistências e extravagantes variações, o mito de modo algum lhe parece ser uma coisa impossível. Mas, apesar de tudo isso, não gostaríamos de deixar de perguntar se a crença do selvagem em seus mitos mais sagrados não estará, mesmo desde o início, misturada com uma certa ponta de humor. Tanto o mito como a poesia derivam da esfera lúdica; portanto, é pelo menos provável que a crença do selvagem assenta em parte, nessa mesma esfera, do mesmo modo que sua vida o faz inteiramente.

No mito vivo não existe qualquer distinção entre o jogo e a seriedade. Só quando o mito se torna mitologia, ou seja, literatura, transmitida como uma forma tradicional por uma cultura que, entretanto, mais ou menos se separou da imaginação primitiva, poderá então ser aplicada ao mito a distinção entre o jogo e a seriedade, e isto em seu detrimento. Há uma curiosa fase intermediária, que foi conhecida pelos gregos, em que o mito é ainda sagrado e conseqüentemente deve ser sério, mas é por todos considerado como expressão de uma linguagem do passado. Todos nós possuímos familiaridade com as figuras da mitologia grega, e temos tanta predisposição para aceitá-las

em nossa consciência poética, que normalmente não notamos seu caráter absolutamente bárbaro. No caso da mitologia dos Eddas, talvez tenhamos uma certa noção dessa barbárie, a menos que Wagner nos tenha tornado inteiramente imunes, embotando nossos sentidos; mas, de um modo geral, é verdade que só uma mitologia que não impressione diretamente nossa sensibilidade estética nos pode revelar toda a plenitude de sua selvajaria. Isto fica bem claro no caso dos antigos mitos hindus e das loucas fantasmagorias que os etnólogos nos trazem de todas as partes do mundo. Mas para um olhar destituído de preconceitos as figuras da mitologia grega e germânica são tão carentes de consistência e de bom gosto (para não falar na ética) como as desenfreadas fantasias dos hindus, dos africanos e dos aborígenes americanos ou australianos. Julgadas segundo nossos padrões (que evidentemente não são decisivos) as divindades helênicas e édicas não são de menos mau gosto, de comportamento desordenado e depravado, e não há muito a escolher entre Hermes, Thor e qualquer deus da África Central. É impossível duvidar que todas as figuras mitológicas transmitidas pela tradição são vestígios de uma sociedade bárbara, hoje incompatíveis com o nível espiritual que, entretanto, foi atingido. Portanto, no momento de sua redação literária os mitos, a fim de poderem ocupar um lugar de honra na tradição religiosa, precisam sofrer uma interpretação mística pelas mãos dos padres ou ser cultivados como pura literatura. À medida em que diminui a crença na verdade literal do mito, o elemento lúdico, que desde o início havia sido próprio dele, volta a afirmar-se com redobrada força. Já desde Homero o palco da crença é o passado. Apesar disso, o mito, após haver perdido seu valor como instrumento adequado da compreensão do universo pelo homem, continua desempenhando a função de exprimir o divino em linguagem poética, o que é alguma coisa mais do que uma função estética, pois na realidade é uma função litúrgica. Quando Platão ou Aristóteles pretendem fazer-nos chegar ao âmago de sua filosofia e exprimem-se de maneira mais vigorosa, utilizam a forma do mito: no caso de Platão é o mito da caverna, no de Aristóteles, o mito do amor que todas as coisas dedicam ao imóvel motor do mundo.

O tom lúdico, tão característico do verdadeiro mito, aparece sob sua forma mais nítida nas páginas iniciais dos escritos édicos primitivos, o *Gylfaginning* e o *Skaldskaparmal.* Trata-se, neste caso, de um material mítico que passou completamente para a cena literária e se tornou uma literatura que, embora oficialmente repudiada devido a seu caráter pagão, continuava sendo admirada como parte da herança cultural, e por essa mesma razão continuava a ser lida[18].

Os homens que redigiram esses mitos eram cristãos, eram até sacerdotes cristãos. Pelo menos a meu juízo, verifica-se uma evidente nota de troça e de humor em sua narração desses acontecimentos místicos. Não se trata do tom do cristão, conscientemente superior ao paganismo que sua fé suplantou e, conseqüentemente, tendendo a troçar um pouco desse paganismo, e ainda menos, do tom do convertido execrando o passado como uma época de diabólica escuridão; é mais o da meia crença, a meio caminho entre a brincadeira e a seriedade, desde sempre inerente ao pensamento mítico, que provavelmente não soaria de modo diferente nos bons tempos do paganismo. A aparente incongruência entre temas mitológicos absurdos (puras e simples fantasias loucas, como nas estórias de Hrungnir, Groa e Aurwandil) e uma técnica poética extremamente sofisticada está também perfeitamente de acordo com a natureza do próprio mito, que, por maior que seja a crueza do assunto, sempre e em toda a parte procura a forma de expressão mais elevada possível. O nome do primeiro desses escritos, *Gylfaginning* (isto é, Gylfi enganado) já por si só está cheio de significado. Adota a velha e bem conhecida forma do discurso cosmogônico interrogativo,

[18] De Josselin de Jong. *op. cit.,* refere uma situação semelhante na religião da ilha de Buru.

como no caso da disputa de Thor com os Utgardaloki. Muito acertadamente G. Neckel aplica-lhe a designação de "jogo"[19]. O interrogador, Gangleri, faz as velhas perguntas sagradas relativas à origem das coisas, do vento, do verão e do inverno etc. Regra geral, a única solução que as respostas apresentam é uma bizarra figura mitológica. Também os capítulos iniciais do *Skaldskaparmal* são inteiramente abrangidos pela esfera lúdica: fantasias pré-históricas e sem estilo a respeito de gigantes pérfidos, estúpidos e cabeludos e de anões malévolos e astuciosos; aventuras grosseiras e ridículas, fenômenos miraculosos que no final são explicados por uma ilusão dos sentidos. Não há dúvida que aqui se trata de mitologia no último grau de decrepitude — caótica, pretensiosa, pretensamente imaginosa. Todavia, seria exagerado considerar estas características como uma degenerescência, ocorrida em época mais tardia, de idéias que em outros tempos haviam sido grandiosas e heróicas. Pelo contrário, a ausência de estilo é uma das características próprias do mito.

Os elementos formais da poesia são numerosos e variados: estruturas métricas e estróficas, rima, ritmo, assonância, aliteração, acentuação etc., e formas como o lírico, o dramático e o épico. Por mais variados que possam ser estes fatores, mesmo assim eles se encontram em toda a parte do mundo. O mesmo acontece com os motivos da poesia que, por mais numerosos que possam ser em qualquer língua, aparecem em toda a parte e em todas as épocas. Essas estruturas, formas e motivos são-nos de tal modo familiares que não nos interrogamos sobre sua existência e raras vezes pensamos em inquirir qual é o denominador comum que os leva a ser como são e não de outra maneira. Esse denominador comum a que se deve a surpreendente uniformidade e limitação dos modos de expressão poética em todas as épocas da sociedade humana, talvez possa ser encontrado no fato de a função criadora a que chamamos poesia ter suas raízes numa função ainda mais primordial do que a própria cultura, a saber, o jogo.

Enumeremos uma vez mais as características que consideramos próprias do jogo. É uma atividade que se processa dentro de certos limites temporais e espaciais, segundo uma determinada ordem e um dado número de regras livremente aceitas, e fora da esfera da necessidade ou da utilidade material. O ambiente em que ele se desenrola é de arrebatamento e entusiasmo, e toma-se sagrado ou festivo de acordo com a circunstância. A ação é acompanhada por um sentimento de exaltação e tensão, e seguida por um estado de alegria e de distensão.

Ora, dificilmente se poderia negar que estas qualidades também são próprias da criação poética. A verdade é que esta definição de jogo que agora demos também pode servir como definição da poesia. A ordenação rítmica ou simétrica da linguagem, a acentuação eficaz pela rima ou pela assonância, o disfarce deliberado do sentido, a construção sutil e artificial das frases, tudo isto poderia consistir-se em outras tantas manifestações do espírito lúdico. Não é de modo algum uma metáfora chamar à poesia, como fez Paul Valéry, um jogo com as palavras e a linguagem: é a pura e mais exata verdade.

Não é apenas exterior a afinidade existente entre a poesia e o jogo; ela também se manifesta na própria estrutura da imaginação criadora. Na elaboração de uma frase poética, no desenvolvimento de um tema, na expressão de um estado de espírito há sempre a intervenção de um elemento lúdico. Seja no mito ou na lírica, no drama ou na epopéia, nas lendas de um passado remoto ou num romance moderno, a finalidade do escritor, consciente ou inconsciente, é criar uma tensão que "encante" o leitor e o mantenha enfeitiçado. Subjacente a toda escritura criadora está sempre alguma situação humana ou emocional suficientemente intensa para transmitir aos

[19] *Thule,* XX, 24.

outros essa tensão. Mas o problema é que não existe um grande número dessas situações. Em termos gerais, pode-se dizer que essas situações surgem do conflito ou do amor, ou da conjunção de ambos.

Ora, tanto o conflito quanto o amor implicam rivalidade ou competição, e competição implica jogo. Na grande maioria dos casos, o tema central da poesia e da literatura é a luta — isto é, a tarefa que o herói precisa cumprir, as provações por que ele tem que passar, os obstáculos que ele precisa transpor. Já é suficientemente esclarecedor o uso da palavra "herói" para designar o personagem principal. A tarefa será extraordinariamente difícil, aparentemente impossível. Em geral, ela é empreendida em conseqüência de um desafio, de uma promessa ou de um capricho da pessoa amada. Todos estes temas nos conduzem de volta ao jogo agonístico. Uma outra série de motivos de tensão assenta no disfarce da identidade do herói. Ele se apresenta incógnito quer por estar deliberadamente ocultando sua identidade, ou por ele próprio a desconhecer, ou ainda, porque é capaz de mudar sua aparência conforme sua vontade. Em outras palavras, ele usa uma máscara, aparece sob um disfarce, é portador de um segredo. Uma vez mais nos encontramos próximo do velho jogo sagrado do ser oculto que se revela apenas aos iniciados.

Como forma de competição propriamente dita, a poesia arcaica mal pode distinguir-se da antiga competição por enigmas. Uma é criadora de sabedoria, a outra de palavras belas. Ambas são dominadas por um sistema de regras de jogo que determinam o leque de idéias e símbolos a ser utilizados, sagrados ou poéticos conforme for o caso; ambas pressupõem um círculo de iniciados que compreendem a linguagem utilizada. A validade de qualquer delas depende unicamente do fato de se conformarem com as regras do jogo. Só aquele que é capaz de falar a linguagem da arte recebe o título de poeta. A linguagem artística difere da linguagem vulgar pelo uso de termos, imagens, figuras especiais, que nem todos serão capazes de compreender, O eterno abismo entre o ser e a idéia só pode ser franqueado pelo arco-íris da imaginação. Os conceitos, prisioneiros das palavras, são sempre inadequados em relação à torrente da vida; portanto, é apenas a palavra-imagem, a palavra figurativa, que é capaz de dar expressão às coisas e ao mesmo tempo banhá-las com a luminosidade das idéias: idéia e coisa são unidas na imagem. Mas, enquanto a linguagem vulgar, que em si mesma é um instrumento prático e útil, está constantemente gastando as imagens contidas pelas palavras, e adquirindo uma existência superficial própria (que só aparentemente é lógica), a poesia continua cultivando as qualidades figurativas, ou seja, portadoras de imagens, da linguagem, de maneira deliberada.

O que a linguagem poética faz é essencialmente jogar com as palavras. Ordena-as de maneira harmoniosa, e injeta mistério em cada uma delas, de modo tal que cada imagem passa a encerrar a solução de um enigma.

Na cultura arcaica, a linguagem dos poetas é o mais eficaz dos meios de expressão, desempenhando uma função muito mais ampla e vital do que a mera satisfação das aspirações literárias. Põe o ritual em palavras, é o árbitro das relações sociais, o veículo da sabedoria, da justiça e da moral. E faz tudo isto sem prejudicar seu caráter lúdico, pois o próprio quadro da cultura primitiva é um círculo lúdico. Nesta fase, as atividades culturais realizam-se sob a forma de jogos sociais; mesmo as mais utilitárias gravitam cm torno de um ou outro dos grupos lúdicos. Mas, à medida que a civilização vai ganhando maior amplitude espiritual, as regiões nas quais o fator lúdico é fraco ou quase imperceptível desenvolvem-se à custa daquelas em que ele tem livre curso. O conjunto da civilização torna-se mais sério, e a lei e a guerra, o comércio, a técnica e a ciência perdem o contato com o jogo; mesmo o ritual, que

primitivamente era seu campo de expressão por excelência, parece participar desse processo de dissociação. Por fim, resta apenas a poesia, como cidadela do jogo vivo e nobre.

O caráter lúdico da linguagem poética é tão evidente que quase se torna desnecessário ilustrá-lo com exemplos. Dada a imensa importância atribuída pelas culturas arcaicas à prática da poesia, não será surpresa para nós verificar que nessa fase sua técnica foi levada ao mais alto grau de rigor e de sofisticação. Baseia-se num meticuloso código de regras, absolutamente obrigatórias, mas que permitem uma variação quase infinita. O sistema é conservado e transmitido como uma nobre ciência. Não é por acaso que é possível observar este requintado culto da poesia sob formas muito semelhantes em povos tão afastados no tempo e no espaço que pouco ou nenhum contato podem ter tido com as civilizações mais ricas e mais antigas que, se não fosse isso, poderiam ter influenciado suas literaturas. Isto acontece, por exemplo, com a Arábia pré-islâmica e com a Islândia dos Eddas e das sagas. Sem levar em conta pormenores de métrica e prosódia, limitar-nos-emos a um único exemplo, bem próprio para ilustrar a relação entre a poesia e o jogo como linguagem secreta, a saber, o *kenningar* nórdico. Quando o poeta diz "espinho da linguagem" em vez de língua, "chão do antro dos ventos" em vez de terra, "lobo das árvores" em vez de vento etc., está apresentando a seus auditores enigmas poéticos que são tacitamente resolvidos. O poeta e a audiência precisam conhecer centenas deles. As coisas importantes, como por exemplo o ouro, têm nomes poéticos às dúzias. Um dos escritos do primeiro Edda, o *Skalds-kaparmal* ou "Fala dos Poetas", oferece uma longa lista dessas expressões poéticas. Uma das utilizações importantes do *kenning* é como teste de conhecimento mitológico. Cada um dos deuses possui uma multiplicidade de pseudônimos, os quais encerram uma referência indireta a suas aventuras, a sua forma ou a seu parentesco cósmico. "Como se pode descrever Heimdall?" "Pode ser chamado 'Filho de Nove Mães' ou 'Guardião dos Deuses' ou 'Asa branco', 'Inimigo de Loki, 'Buscador do Colar de Freya', e muitas outras coisas[20]."

Nunca se perderam inteiramente as íntimas relações entre a poesia e o enigma. Nos *skalds* islandeses o excesso de clareza é considerado uma falha técnica. Os gregos também exigiam que a palavra do poeta fosse obscura. Entre os trovadores, em cuja arte a função lúdica é mais patente do que em qualquer outra, são atribuídos méritos especiais ao *trobardus* — o que à letra significa "poesia hermética".

As escolas líricas modernas, que se movem e residem em domínios geralmente inacessíveis e gostam de envolver o sentido numa palavra enigmática, permaneceram, portanto, fiéis à essência de sua arte. Com seu círculo restrito de leitores, que compreendem ou pelo menos conhecem sua linguagem especial, elas são grupos culturais fechados de linhagem muito antiga. Todavia, não é certo que a civilização que as rodeia seja capaz de apreciar suficientemente seus objetivos para formar o terreno em que a arte possa exercer a função vital que é sua razão de ser.

[20] A hipótese segundo a qual o *kenningar* tem seu fundamento original na poesia não exclui necessariamente sua relação com os fenômenos do *tabu.* Ver Alberta A. Portengen, *De Oudgermaansche dichtertaal in haar etymolcfglsch verband,* Leyden, 1915.

8. A Função da Forma Poética

A partir do momento em que uma metáfora deriva seu efeito da descrição das coisas ou dos acontecimentos em termos de vida e de movimento, fica aberto o caminho para a personificação. A representação em forma humana de coisas incorpóreas ou inanimadas é a essência de toda formação mítica e de quase toda a poesia. Mas o processo não segue rigorosamente o curso acima indicado. O que se passa não é primeiro a concepção de alguma coisa como destituída de vida e de corpo, e depois sua expressão como algo que possui um corpo, partes e paixões. Não: a coisa percebida é antes de mais nada concebida como dotada de vida e de movimento, e é essa sua expressão primária, que portanto não é produto de uma reflexão. Neste sentido, a personificação surge a partir do momento em que alguém sente a necessidade de comunicar aos outros suas percepções. Assim, as concepções surgem enquanto atos da imaginação.

Haverá razões para chamar a este hábito inato do espírito, a esta tendência para criar um mundo imaginário de seres vivos (ou talvez um mundo de idéias animadas), um jogo do espírito ou um jogo mental?

Tomemos como exemplo uma das formas mais elementares da personificação, as especulações míticas a respeito da origem do mundo e das coisas, nas quais a criação é concebida como obra de alguns deuses a partir do corpo de um gigante universal. Encontramos esta concepção no Rig-Veda c no primeiro Edda. Atualmente, a filologia tende a considerar os textos onde se encontra esta lenda como uma redação literária ocorrida em época relativamente tardia. O décimo hino do Rig-Veda nos oferece uma paráfrase mística de uma matéria mítica primordial, paráfrase feita pelos sacerdotes sacrificadores, que a interpretaram em termos ritualísticos. O Ser primordial, Purusha (isto é, o homem) serviu de matéria para o universo[1]. Todas as coisas foram formadas a partir deste corpo, "os animais do ar, e as florestas e as aldeias"; "a lua veio de seu espírito; o sol, de seu olho; de sua boca vieram Indra e Agni; de seu hálito, o vento; de seu umbigo, a atmosfera; de sua cabeça, o céu; de seus pés, a terra; e de seus ouvidos, os quatro quadrantes do horizonte; assim eles (os deuses[2]) fizeram os mundos". Queimaram Purusha como oferenda. O hino é uma mistura de antigas fantasias míticas e de especulações místicas de uma fase mais tardia da cultura religiosa. Note-se de passagem que num dos versos, o décimo primeiro, surge repentinamente a nossa já conhecida interrogação: "Quando dividiram eles Purusha, em quantas partes o dividiram eles? Como foi chamada sua boca, e seus braços, e suas coxas, e seus pés?"

É de maneira idêntica que Gangleri pergunta no *Snorra Edda:* "Qual foi o início? Como começou? O que havia antes?" E, numa série de motivos os mais diversos, segue-se uma descrição da origem do mundo: antes de mais nada o gigante primordial Ymir nasce do choque entre uma corrente de ar quente e uma camada de gelo. Os deuses matam-nos e com sua carne fazem a terra, com seu sangue fazem os mares e os lagos, com seus ossos as montanhas, com seu cabelo as árvores, com seu crânio a atmosfera etc.

Nada disto parece ser um mito vivo, a primeira fase de sua expressão. Pelo menos no caso do exemplo tirado do Edda, trata-se de um material tradicional que passou do nível do ritual para o da literatura, e foi conservado como vestígio venerável de uma antiga cultura, para edificação das gerações vindouras. Conforme já dissemos, o *Gylfaginning,* onde tudo isto se verifica, parece em toda sua estrutura, em seu tom e nas tendências que manifesta, brincar com os velhos temas mitológicos, de uma maneira que dificilmente pode ser considerada séria.

---

[1] R. V., X, 90, 8, 13-14, 11.

[2] Os mitos cosmogônicos são sempre obrigados a postular um primum *agens* antes de toda existência.

Devemos, portanto, perguntar--nos se a mentalidade responsável por essas personificações não se encontra desde o início comprometida com um certo espírito lúdico. Por outras palavras, recapitulando o que já dissemos acerca do mito em geral, parece-nos haver lugar para duvidar se de fato os hindus e os escandinavos primitivos alguma vez realmente chegaram a acreditar, com toda a força da convicção, em ficções como essa da criação do mundo a partir dos membros de um corpo humano. Seja como for, é impossível provar a realidade dessa crença. Podemos pelo menos ir até ao ponto de afirmar que é extremamente improvável.

Normalmente temos tendência para considerar a personificação de idéias abstratas como um produto tardio da invenção literária, como no caso da alegoria, um recurso estilístico que a arte e a literatura de todas as épocas usaram até à exaustão. E não há dúvida que, a partir do momento em que a metáfora poética deixa de se situar no plano do mito autêntico e original, deixando de fazer parte de alguma atividade religiosa, torna-se problemático, para não dizer ilusório, o valor de crença da personificação que encerra. A personificação passa, então, a ser usada de maneira perfeitamente consciente, como material do poema, mesmo quando as idéias, que contribui para formular, continuam sendo consideradas sagradas. O mesmo se pode afirmar dos primeiros casos de personificação que encontramos em Homero, como por exemplo, *Até,* a Ilusão, que se insinua no coração dos homens, trazendo consigo as *Litai,* as feias c obscuras suplicações, todas filhas de Zeus.

As incontáveis personificações que se encontram em Hesíodo são igualmente amorfas, artificiais e incaracterísticas. A *Teogonia* oferece toda uma série de abstrações na descrição dos filhos da funesta Eris: Trabalho, Esquecimento, Fome, Dores, Homicídios e Assassinatos, Discórdias, Dissimulação, Inveja etc. Dois dos filhos nascidos de Styx, a filha do Oceano, e do titã Pallas, Kratos e Bia (Força e Violência) residem sempre na morada de Zeus e o acompanham por toda a parte[3]. Serão todas estas figuras meramente alegóricas, pálidos intangíveis do espírito? Talvez não. Há razões para crer que essa personificação de determinadas qualidades é mais própria dos estratos mais antigos da formulação religiosa, numa época em que os poderes e forças de que o homem primitivo se sentia rodeado não haviam ainda assumido forma humana. Antes de o espírito conceber os deuses de maneira antropomórfica, ele dá às coisas que o oprimem ou entusiasmam, tomado pela comoção que nele provocam as misteriosas, tremendas e ameaçadoras forças da vida e da natureza, nomes vagos e indefinidos, os quais evocam seres mais ou menos indistintos, mais do que a clara visão de figuras humanas[4].

É deste nível pré-histórico da atividade espiritual que parecem ter saído essas estranhas figuras, primitivas mas curiosamente literárias, com as quais Empédocles povoa o mundo subterrâneo; "esse lugar sem alegria onde o Crime e a Ira, e legiões de outros deuses funestos vagueiam na escuridão dos prados da tristeza, juntamente com a devoradora Doença e Podridão e todas as obras da Decomposição"[5]. Também lá se encontravam a Terra-Mãe e a donzela do Sol de olhar penetrante, a sangrenta Luta e a Harmonia de olhar grave, a dama Bela e a dama Feia, a dama Rápida e a dama Lenta, a adorável Verdade e a Sombra de negras tranças[6].

Os romanos, com sua consciência religiosa singularmente arcaica, conservaram esta faculdade primitiva da personificação (que não é exclusivamente antropomórfica) no costume dos chamados *indigitamenta,* rito oficial que consistia na criação de novas divindades, nas épocas de grande agitação popular, com o fim de apaziguar estes

---

[3] *Teogonia,* 227 e ss., 383 c ss.

[4] Cf. Gilbert Murray, *Anthropology and lhe Classics,* ed. R. R. Marett, Oxford, 1908, p. 75.

[5] *Fragmentos.* 121; cf. Capelle, *op. cit.,* p. 242.

[6] *Fragmentos,* 122; cf. H. Diels, *Fragmente der Vorsokratiker,* 11, p. 21V.

surtos de emoção coletiva, procurando canalizá-los para estas entidades sagradas. Era um brilhante truque psicológico para desfazer as tensões sociais mais perigosas. Assim surgiram divindades como Pallor e Pavor, o palor e o medo, ou Aius Locutius, a voz que tinha prevenido contra o perigo dos gauleses, ou Rediculus, que havia obrigado Aníbal à retirada, ou Domiduca, a que conduz em paz até ao lar. Também no Antigo Testamento encontramos exemplos de personificação no quarteto da Misericórdia, da Verdade, da Justiça e da Paz no salmo 85, onde elas se encontram e se beijam; na figura da Sabedoria do *Livro dos provérbios,* nos quatro cavaleiros do Apocalipse etc. Marcel Mauss faz referência a uma deusa da Propriedade entre os índios Haida da Colômbia Britânica, espécie de divindade da sorte, cuja função é trazer fortuna[7].

Em todos estes casos é lícito perguntar até que ponto a personificação deriva de, ou resulta numa atitude de fé. Podemos mesmo ir mais longe: não será toda personificação, do princípio ao fim, simplesmente um jogo do espírito? Há exemplos de épocas mais recentes que levam a esta conclusão. São Francisco de Assis reverencia a Pobreza, sua noiva, num êxtase sagrado e no mais piedoso fervor. Mas se nos perguntarmos seriamente se São Francisco realmente acreditava num ser celeste e espiritual chamado Pobreza, que fosse efetivamente a idéia da pobreza, o resultado será a maior indecisão. Feita assim a sangue frio, a pergunta é demasiado direta, equivale a forçar o conteúdo emocional da idéia. A atitude de São Francisco era um misto de crença e de descrença. A Igreja não autorizava, pelo menos de maneira explícita, uma crença como essa. Certamente sua concepção da Pobreza oscilava entre a imaginação poética e a convicção dogmática, embora tendendo para esta última. A maneira mais sucinta de exprimir este estado de espírito seria dizer que São Francisco brincava com a figura da pobreza. Toda a vida do santo está cheia de puras figuras e fatores lúdicos, que constituem um de seus aspectos mais interessantes. Coisa semelhante se passava com Henrique Suso, o místico alemão de um século depois, que em suas suaves fantasias místicas e líricas brincava com a idéia da Sabedoria eterna, à qual considerava sua amada. O domínio lúdico dos santos e dos místicos é mais amplo do que o do pensamento racional, é inacessível à especulação submetida a conceitos lógicos. Há sempre um ponto de encontro entre o jogo e a santidade. O mesmo se verifica com a imaginação poética e a fé.

Já desenvolvi mais amplamente o problema do valor ideal das figuras alegóricas em alguns poetas, visionários e teólogos medievais, em meu ensaio sobre as relações entre poesia e teologia em Alain de Lille[8]. Em minha opinião, é impossível estabelecer qualquer espécie de distinção rígida entre a personificação poética na alegoria e a concepção dos seres celestes, ou infernais, na teologia. Seria cometer grave injustiça para com um poeta-teólogo como Alain de Lille descrever todo o tesouro poético de seu *Anticlaudianus* ou *De Planctu Naturae,* tão rico em imagens, simplesmente como um "jogo" literário. Há demasiada profundidade em suas imagens, as quais são absolutamente inseparáveis da profundidade de seu pensamento filosófico e teológico. Por outro lado, ele mantém sempre plena consciência do caráter imaginário de suas concepções. Mesmo Hildegarde de Bingen não afirma a realidade metafísica das Virtudes que vê em suas visões, e chega mesmo a prevenir-nos contra essa idéia[9]. A relação entre as imagens vistas e as próprias virtudes, diz ela, é de "significação": *designare, praetendere, declarare, significare, praefigurare.* Apesar disso, na visão essas imagens movem-se como seres vivos. No fundo, na visão apresentada como

---

[7] *Essai sur le don,* p. 112.

[8] Mededeelingen der Kon. Nederl. Akad. van Wetenschappen, afd. Letterkunde, LXXIV, B, Nº 6, 1932, p. 82 e ss.

[9] *Loc. cit., p.* 89,

experiência mística também não há uma pretensão de realidade absoluta[10]. Tanto em Hildegarde como em Alain de Lille, a imaginação poética oscila constantemente entre a convicção e a fantasia, entre o jogo e a seriedade.

Sob todas as formas, das mais sagradas às mais literárias, desde o Purusha védico até às encantadoras figurinhas de *The Rape of the Lock,* a personificação é ao mesmo tempo uma função lúdica e um hábito espiritual da maior importância. Mesmo na civilização moderna, ela de maneira nenhuma se tomou um mero artifício literário escolhido arbitrariamente. É um hábito do qual estamos longe de nos ter libertado, mesmo na vida quotidiana. Qual de nós não se viu várias vezes dirigindo-se a um objeto inanimado, por exemplo, um botão de colarinho recalcitrante, com a maior seriedade, atribuindo-lhe uma vontade perversa, censurando-o e injuriando-o por sua diabólica teimosia? Quem faz isso utiliza a personificação no sentido mais rigoroso da palavra. Contudo não é habitual as pessoas confessarem sua crença no botão de colarinho como uma entidade ou uma idéia. O que acontece é simplesmente cair-se involuntariamente na atitude lúdica.

Se esta tendência inata do espírito para atribuir uma personalidade aos objetos com que lidamos na vida quotidiana efetivamente tem suas raízes no jogo, estamos nesse caso perante um problema dos mais importantes, que aqui só muito brevemente pode ser tratado. A atitude lúdica já estava presente antes da existência da cultura ou da linguagem humana, portanto o terreno no qual se inscrevem a personificação e a imaginação também já estava presente desde o passado mais remoto. Ora, a antropologia e a religião comparada dizem-nos que a personificação dos deuses e dos espíritos sob uma forma animal é um dos elementos mais importantes da vida religiosa primitiva. Na base de todo o complexo do totemismo está a imaginação teriomórfica. As duas metades de uma tribo não se chamam, elas efetivamente *são* cangurus e tartarugas. Semelhante maneira de pensar está encerrada na idéia do *versipellis,* conhecida no mundo inteiro e que se refere ao homem que é capaz de mudar de pele, assumindo temporariamente a forma de um animal, como por exemplo o lobisomem. Está também implícita nas numerosas metamorfoses de Zeus em benefício de Leda, Europa, Semeie, Danae etc., e nos amálgamas entre homem e animal do panteão egípcio. Não pode restar dúvida que, para o selvagem e também para o homem arcaico do Egito e da Grécia, esta representação do homem como animal era perfeitamente "séria", do mesmo modo que a criança não distingue muito claramente entre as duas espécies. No entanto, o selvagem, quando põe sua terrificante máscara e aparece como um animal, mostra que afinal de contas "sabe". A única interpretação com a qual nós, que já não somos completamente selvagens, podemos recriar este estado de espírito é supor que a esfera lúdica, tal com a observamos na vida da criança, abarca toda a vida do selvagem, desde as mais sagradas emoções até aos divertimentos mais triviais e mais infantis. Seria excessiva ousadia sugerir que a melhor maneira de entender a presença do fator teriomorfo no ritual, na mitologia e na religião é em termos de atitude lúdica?

Há outro problema, ainda mais profundo, também derivado de nossa discussão da personificação e da alegoria, e era o que tínhamos em mente quando acima nos referimos a "um problema dos mais importantes". Poderemos ter certeza de que a filosofia e a psicologia atuais abandonaram inteiramente o modo de expressão alegórico? Muitas vezes penso que não, e que isso nunca será possível. Em sua terminologia, continua insinuando-se o imemorial pensamento alegórico, a personificação continua presente nos nomes atribuídos aos impulsos psíquicos e aos estados de espírito. A literatura psicanalítica está cheia dela. Mas cabe talvez perguntar se alguma vez foi possível a linguagem abstrata sem alegoria.

---

[10] *Loc. cit.* p. 90.

Não são apenas os elementos do mito, são também os da poesia que se compreendem melhor quando pensados como funções lúdicas. Por que os homens subordinam as palavras à métrica, à cadência e ao ritmo? Se respondermos que é por causa da beleza ou da emoção, estaremos deslocando o problema para um terreno ainda mais difícil. Mas se respondermos que os homens fazem poesia porque sentem a necessidade do jogo social já estaremos mais próximos do alvo. A palavra rítmica nasce dessa necessidade. Só na atividade lúdica da comunidade a poesia desempenha uma função vital e possui seu pleno valor, e estes se perdem à medida em que os jogos sociais perdem seu caráter ritual ou festivo. Elementos como a rima e o dístico só adquirem sentido dentro das estruturas lúdicas intemporais e onipresentes de que derivam: golpe e contragolpe, ascensão e queda, pergunta e resposta, numa palavra, ritmo. Sua origem está inseparavelmente ligada aos princípios da canção e da dança, os quais por sua vez fazem parte da imemorial função do jogo. Todas as qualidades da poesia reconhecidas como próprias, como a beleza, o caráter sagrado, a magia, são desde início abrangidas pela qualidade lúdica fundamental.

Segundo os imortais modelos gregos, distinguimos na poesia três grandes gêneros, o lírico, o épico e o dramático. O lírico é o que permanece mais próximo da esfera lúdica da qual todos derivam. Aqui, o lírico deve ser tomado cm sentido extremamente amplo, incluindo, além do gênero enquanto tal, todos os modos que exprimem o arrebatamento. Na escala da linguagem poética, a expressão lírica é a mais distante da lógica e a mais próxima da música e da dança. É a linguagem da contemplação mística, dos oráculos e da magia. É nela que o poeta experimenta mais intensamente a sensação de ser inspirado de fora, é nela que se encontra mais próximo da suprema sabedoria, mas também da demência. O abandono total da razão e da lógica é característico da linguagem dos sacerdotes e dos oráculos entre os povos primitivos, chegando muitas vezes a ser uma algaraviada incompreensível. Emile Faguet refere-se algures a *"le grain de sottise nécessaire au lyrique moderne"*. Mas não é só o poeta lírico moderno que precisa dela; todo o gênero forçosamente precisa não estar submetido às limitações do intelecto. Um dos traços fundamentais da imaginação lírica é a tendência para o exagero. A poesia precisa ser exorbitante. As fantasias cosmogônicas e místicas do Rig-Veda e o gênio sublime de Shakespeare encontram-se no uso das mais audaciosas imagens, porque Shakespeare, apesar de ter passado por toda a tradição do classicismo, manteve sempre todo o ímpeto do *vates* arcaico.

Não é apenas no lírico que se encontra o desejo de apresentar as idéias mais mirabolantes possíveis. Esta é uma função lúdica típica, que se encontra tanto na vida da criança como em certas doenças mentais. Na correspondência entre Shaw e Terry aparece a estória de um garotinho que sai correndo do jardim, gritando: "Mamãe, mamãe, achei uma cenoura tão grande . . . tão grande como Deus!" E outra sobre um doente que diz ao psiquiatra que irão buscá-lo numa carruagem. "Certamente não é uma carruagem vulgar, não é?" "Claro que não, é uma carruagem de ouro!" "E como é puxada?" "Por quarenta milhões de veados de diamante!" Estas qualidades e quantidades absurdas são comuns nas lendas budistas. Essa tendência megalomaníaca sempre se verificou entre os adaptadores dos mitos e das vidas de santos. A tradição hindu apresenta o grande asceta Cyavana em seus exercícios de *tapas,* completamente oculto sob um monte de formigas, deixando ver apenas seus olhos, que brilham como dois carvões em brasa. Visvamitra fica mil anos sobre as pontas dos dedos dos pés. Este jogo com o maravilhoso em número ou grau encontra-se em grande quantidade de estórias de gigantes ou anões, desde os mitos primitivos até Gulliver. No *Snorra Edda,* Thor e seus companheiros encontram uma salinha ligada a um imenso quarto de dormir, na qual passam a noite. Na manhã seguinte descobrem que estiveram dormindo no polegar da luva do gigante

Skrymir[11]. Em minha opinião, o desejo de espantar o leitor através de um exagero sem limites ou da confusão das proporções não deve ser levado inteiramente a sério, quer o encontremos em mitos que fazem parte de um sistema de crenças, na literatura pura, ou nas fantasias das crianças. Em todos estes casos trata-se do mesmo hábito lúdico do espírito. Sempre julgamos, involuntariamente, a crença do homem primitivo nos mitos por ele criados em função de nossos padrões científicos, filosóficos e religiosos. Há um elemento semi-humorístico, próximo do faz de conta, que é inseparável do verdadeiro mito. Estamos perante aquele "elemento taumatúrgico da poesia" de que falava Platão[12].

O fato de a poesia, no sentido mais amplo da *poiesis* grega, sempre se encontrar dentro da esfera do jogo, não significa que seu caráter essencialmente lúdico seja sempre conscientemente mantido. A epopéia perde sua relação com o jogo a partir do momento em que não se destina mais a ser recitada em ocasiões festivas, mas apenas a ser lida. E também a lírica deixa de ser compreendida como função lúdica a partir do momento em que desaparece sua união com a música. Só o drama, devido a seu caráter intrinsecamente funcional e devido ao fato de constituir uma ação, continua permanentemente ligado ao jogo. A própria linguagem reflete este laço indissolúvel, sobretudo o latim e línguas aparentadas, e também as germânicas. Nessas línguas o drama é chamado "jogo", e interpretá-lo é "jogar"[13]. Pode parecer estranho, embora facilmente compreensível segundo o que anteriormente dissemos, que os gregos, os próprios criadores do teatro em sua forma mais perfeita, não aplicassem a palavra "jogo" nem ao drama propriamente dito nem à sua execução. Mas o fato de não existir em grego uma palavra única para designar tudo aquilo que é abrangido pela noção de jogo é suficiente para explicar esse vazio que se verifica em sua terminologia. A sociedade helênica estava de tal maneira impregnada de espírito lúdico que nunca os gregos pensaram que esse espírito fosse uma entidade especial e autônoma.

É evidente que tanto a tragédia como a comédia tiveram origem no jogo. A comédia ática deriva do *komos* licencioso das festividades dionisíacas. Foi só numa fase posterior que ela se transformou num exercício conscientemente literário, e mesmo nessa fase, na época de Aristófanes, conserva numerosos vestígios de seu passado dionisíaco. No decorrer do cortejo do coro chamado *parabase, o* coro divide-se em filas e movimenta-se para trás e para a frente, volta-se para o público e aponta as vítimas, com frases de escárnio. O vestuário fálico dos atores assim como as máscaras animais com que os elementos do coro se disfarçam são vestígios de uma remota antigüidade. Não é apenas por capricho que Aristófanes usa as vespas, os pássaros e as rãs como tema de suas comédias; o fundamento dessa escolha é toda a tradição da personificação teriomórfica. Com suas censuras públicas, com a troça mordente que utilizam, as "velhas comédias" pertencem inteiramente ao domínio daquelas canções antifonais, ultrajantes e provocadoras mas sempre festivas, a que antes fizemos referência. Foi recentemente descoberta, com um alto grau de plausibilidade embora sem apresentar provas definitivas, por Robert Stumpfl em sua obra *Die Kultspiele der Germanen als Ursprung mittelaterlichen Dramas*[14], uma linha evolutiva semelhante, partindo do ritual para chegar ao teatro, nas literaturas germânicas, num exato paralelo do que se verifica na comédia grega.

---

[11] *Gyllaginninn,* c. 45. Ver também a captura da serpente Midgard, c. 48.

[12] Sofista, 268 D: τήδ ποιήσεωδ ... το ΘΑΥΜΑΤΟΠΟΥΧΟΝ μσφιον.

[13] Neste caso, o português constitui exceção, entre as principais línguas européias (cf. nota da p. 3). (N. do T.)

[14] Berlim, 1936.

Do mesmo modo, também a tragédia não é em sua origem uma reprodução voluntariamente literária do destino humano. Originalmente era uma coisa muito distante da literatura destinada ao palco, era um jogo sagrado ou um ritual lúdico. Mas, com a passagem do tempo, a "representação" dos temas míticos tornou-se uma interpretação teatral, com mímica e diálogos, de uma série de acontecimentos que constituem uma estória com enredo.

Desde o início, tanto a comédia como a tragédia se apresentam sob o signo da competição, a qual, conforme vimos, deve ser considerada um jogo, seja sob que circunstâncias for. Os dramaturgos gregos preparavam suas obras dentro de um espírito de competição, para serem apresentadas na festa de Dionísio. É certo que o concurso não é organizado pelo Estado, mas este participa em sua direção. Havia sempre uma multidão de poetas de segunda e de terceira ordem competindo pelos prêmios. O púbico costumava estabelecer comparações, e as críticas eram extremamente severas. Em sua totalidade, o público compreendia todas as alusões e reagia plenamente às sutilezas de estilo e de expressão, participando de toda a tensão do concurso do mesmo modo que uma multidão num jogo de futebol. Esperavam ansiosamente os novos coros, para os quais os cidadãos que neles participavam haviam ensaiado durante todo o ano.

O conteúdo das peças também era agonístico. A comédia, por exemplo, discutia um assunto de interesse público ou atacava um indivíduo ou um ponto de vista, como nos ataques trocistas de Aristófanes a Sócrates e a Eurípides[15].

A atmosfera do drama era de êxtase dionisíaco e de arrebatamento ditirâmbico. O ator, separado do mundo vulgar pela máscara que usava, sentia-se transformado numa outra personalidade, e esta era por ele mais propriamente encarnada do que simplesmente representada. O público era arrastado por ele para o mesmo estado de espírito. Em Esquilo, a violência de uma linguagem requintada e as extravagâncias da imaginação e da expressão estão perfeitamente de acordo com as origens sagradas do teatro. Na esfera espiritual em que nasce o teatro não há lugar para qualquer distinção entre o jogo e a seriedade. Nas tragédias de Esquilo, a experiência da mais tremenda seriedade é apresentada sob uma forma lúdica. Em Eurípides, o tom oscila entre a seriedade e a frivolidade. O verdadeiro poeta, diz Sócrates no *Simpósio* de Platão, deve ser trágico e cômico ao mesmo tempo, e toda a vida humana deve ser entendida como uma mistura de tragédia c de comédia[16].

---

15 Cf. Jaeger, *Paideia,* pp. 463-474.

16 *Simpósio,* 223 D, *Filebo* 50 B.

9. Formas Lúdicas da Filosofia

No centro do círculo que procuramos descrever com nossa concepção do jogo ergueu-se a figura do sofista grego. Este pode ser considerado como um prolongamento da figura central da vida cultural da época arcaica, que sucessivamente apareceu sob as formas do profeta, do feiticeiro, do vidente, do taumaturgo e do poeta, e cuja melhor designação é a de *vates. O* sofista possui duas funções muito importantes em comum com o tipo mais antigo de chefe cultural: a de exibir seus extraordinários conhecimentos, os mistérios de sua arte, e ao mesmo tempo a de derrotar seus rivais nas competições públicas. Nele estão presentes, portanto, os dois fatores principais do jogo social da sociedade arcaica: o exibicionismo e a aspiração agonística. É conveniente lembrar que, antes do aparecimento do sofista propriamente dito. Esquilo designa com a palavra "sofista" os sábios heróis de antanho, como Prometeu e Palamedes, ambos os quais enumeram orgulhosamente todas as artes que inventaram para bem da humanidade. Devido ao fato de gabarem-se de seus conhecimentos assemelham-se aos sofistas posteriores, como Hípias Polihistor, o homem das mil artes, o mnemotécnico, o autarca econômico que se vangloria de ter fabricado todo o vestuário e objetos que usa, e que constantemente aparece em Olímpia, apresentando-se como o gênio universal, sempre pronto para discutir qualquer assunto (preparado de antemão!) e para responder a quaisquer perguntas que lhe façam, proclamando nunca ter encontrado rival[1]. Tudo isto se assemelha muito ao caso de Yajnavalkya, o sacerdote solucionador de enigmas dos *Brahmanas,* que faz cair a cabeça de seu adversário[2].

As proezas dos sofistas são chamadas *epideixis* — exibição. Cada um deles tem, como acima sugerimos, um repertório, e recebe honorários por seus ensinamentos. Algumas de suas peças têm preço fixo, como as conferências de cinqüenta dracmas de Pródico. Górgias ganhou tanto dinheiro com sua arte que pode dedicar uma estátua de si mesmo ao deus de Delfos, toda em ouro maciço. O sofista itinerante como Protágoras obtinha êxitos fabulosos. Era um autêntico acontecimento quando um sofista célebre visitava uma cidade. Era admirado como um ser milagroso, idolatrado como os heróis do atletismo. Em resumo, a profissão de sofista estava ao mesmo nível que o esporte. A cada resposta bem dada os espectadores riam e aplaudiam. Era um verdadeiro jogo apanhar o adversário numa rede de argumentos[3] ou aplicar-lhe um golpe devastador[4]. Era ponto de honra ser capaz de apresentar apenas perguntas em. forma de dilema, às quais só era possível dar respostas erradas.

Quando Protágoras chama à sofistica "uma velha arte" (τὲχνην παλαιαν)[5], ele toca no nó do problema. Trata-se efetivamente do velho jogo de perspicácia que, tendo começado nas culturas mais remotas, oscila entre o ritual mais solene e o divertimento puro e simples, por vezes elevando-se às alturas da sabedoria, outras, limitando-se a uma simples rivalidade. Werner Jaeger critica severamente "a maneira atual de descrever Pitágoras como uma espécie de charlatão", considerando essa opinião indigna de resposta[6]. Todavia, esquece que o charlatão ou o que se queira chamar-lhe, é, tanto por natureza como do ponto de vista histórico, o irmão mais velho de todos os filósofos e sofistas, conservando ainda todos estes vestígios desse antigo parentesco.

---

1 Platão, *Hípias menor,* 368-9.
2 V. acima, p. 121.
3 *Eutidemo* 303 A.
4 πληγὲιδ, *ibid.,* 303 B. E.
5 *Protágoras* 316 D.
6 *Paideia,* I, p. 221.

Os próprios sofistas tinham plena consciência do caráter lúdico de sua arte. Górgias considerava seu *Elogio de Helena* um jogo (παιγνιον) e seu tratado *Da Natureza* foi chamado em retórica um estudo lúdico[7]. Todos aqueles que se opõem a uma interpretação desse gênero, como é o caso de Capelle[8], esquecem que em todo o campo da eloqüência sofistica é impossível estabelecer uma distinção nítida entre o jogo e a seriedade, e que o termo "jogo" se adapta perfeitamente à natureza original de tudo isso. Além disso, a opinião segundo a qual a descrição dos sofistas por Platão é uma caricatura ou uma paródia[9], só é parcialmente verdadeira. É preciso não esquecer que todos os aspectos mais frívolos e insinceros do sofista são elementos essenciais de sua figura, lembrando suas origens. Pertence por natureza à categoria do nômade, é de nascença um pouco vagabundo e parasita.

Ao mesmo tempo, contudo, os sofistas foram os criadores do meio em que tomou forma a concepção helênica da educação e da cultura. A sabedoria e a ciência dos gregos não eram produtos da escola, no sentido que atualmente damos à palavra. Ou seja, não eram produtos secundários de um sistema educacional destinado a preparar os cidadãos para funções úteis e proveitosas. Para os gregos, os tesouros do espírito eram frutos do ócio — *σχολη'* — e para o homem livre todo o tempo durante o qual não lhe era exigida qualquer prestação de serviços ao Estado, à guerra ou ao ritual era tempo livre, de modo que dispunha mesmo de bastante lazer[10]. A palavra "escola" tem por trás dela uma história curiosa. Originalmente significava "ócio", adquirindo depois o sentido exatamente oposto de trabalho e preparação sistemática, à medida que a civilização foi restringindo cada vez mais a liberdade que os jovens tinham de dispor de seu tempo, e levando estratos cada vez mais amplo de jovens para uma vida quotidiana de rigorosa aplicação, da infância em diante.

A sofistica, tecnicamente considerada tomo uma forma de expressão, apresenta todas as semelhanças com o jogo primitivo que encontramos no caso do predecessor do sofista, o *vates*. O sofisma propriamente dito está intimamente relacionado com o enigma, é um truque de combatente. A palavra grega πφβλημα, em seu sentido concreto original, designava ou qualquer coisa que se usa para defesa pessoal, como por exemplo um escudo, ou qualquer coisa que se joga aos pés do outro para ele a apanhar, isto é, uma aposta ou desafio. Ambos estes significados, tomados abstratamente, aplicam-se bem à arte do sofista[11]. Suas perguntas e argumentos são outros tantos *problemata,* precisamente nesse sentido. Os j*eux d'esprit*[12]*,* em que se procura surpreender os outros com perguntas ardilosas, ocupavam um lugar importante na conversação entre os gregos. As diversas espécies em que se dividiam esses jogos foram sistematizadas, recebendo nomes técnicos, entre os quais o *sorites, apophaskon, outis, pseudomenos, antistrephon etc.* Clearco, discípulo de Aristóteles, escreveu uma Teoria do Enigma, dedicada principalmente à espécie chamada *griphos:* um jogo humorístico de perguntas e respostas, recebendo-se no fim uma recompensa ou um castigo. "O que é que fica sempre o mesmo em toda a parte e em nenhuma?" Resposta: "O tempo". "Tu não és o que eu sou. Eu sou um homem, portanto tu não és um homem." Ao que se diz ter Diógenes respondido: "Se queres que isso seja verdade, é melhor começares por mim"[13]. Crisipo escreveu um tratado dedicado apenas a certos sofismas. Todas estas perguntas ardilosas assentam na condição de que o adversário aceite

---

7 H. Gomperz, *Sophistik und Rethorik,* Leipzig, 1912, pp. 17, 33.
8 *Vorsoktatiker,* p. 344.
9 Como em Jaeger, *ibid.,* p. 398.
10 Cf. R. W. Livingstone, *Greek Ideais and Modern Life,* p. 64.
11 Cf. *Sofista,* 261 B.
12 Em francês no texto. (N. do T.)
13 Prantl, *Geschichte der Logik,* I, p. 492.

tacitamente a validade lógica do jogo, sem estragar tudo com objeções, como fez Diógenes. As proposições eram às vezes estilisticamente ornamentadas com. rimas, repetições, paralelismos e outros artifícios.

É sempre extremamente fluida a transição entre estas brincadeiras e a pomposa peroração do sofista e do diálogo socrático. O sofisma è aparentado tanto ao enigma vulgar quanto ao enigma sagrado e cosmogônico. Eutidemo, no diálogo platônico desse nome, às vezes brinca com truques lógicos e gramaticais perfeitamente infantis[14], outras vezes toca em toda a profundidade da cosmologia e da epistemologia[15]. As afirmações mais profundas dos filósofos pré-socráticos, como por exemplo a conclusão dos Eleatas de que não existe "nem gênese, nem movimento, nem pluralidade", são apresentadas sob a forma de um jogo de perguntas e respostas. Mesmo uma dedução tão abstrata como aquela que conclui pela impossibilidade de formular um juízo universalmente válido é feita a partir de um simples *sorites,* ou cadeia de perguntas. "Quando se abana um saco de trigo, qual é o grão que faz barulho? É o primeiro?" "Não." "Ê o segundo?" "Não." "É o terceiro etc.?" "Não." "Portanto ..."

Os gregos tinham plena consciência de até que ponto nessas questões se tratava de um jogo. No *Eutidemo* Platão apresenta Sócrates desdenhando os artifícios da sofistica, como uma brincadeira pueril com a doutrina. "Essas coisas," diz ele, "nada ensinam sobre a natureza das coisas; aprende-se unicamente a enganar as pessoas com sutilezas e equívocos. É a mesma coisa do que rasteirar alguém, ou tirar-lhe a cadeira no momento em que vai sentar-se." "Quando dizes que queres fazer deste rapaz um sábio," continua ele, "estás brincando ou falando a sério"[16]? No *Sofista,* Teeteto é obrigado pelo Estrangeiro de Eléia a admitir que o sofista pertence àquela espécie de pessoas "que se dedicam a brincadeiras" (τών τπδ παιδιαζ μετεχόντών)[17]. Parmênides, instado a pronunciar-se sobre o problema da existência, chama a essa tarefa "jogar um jogo difícil" (πφαγηατειώ παιδιάν *παιζειν)*[18], e imediatamente penetra nos mais profundos problemas ontológicos, seguindo sempre o modelo do jogo de perguntas e respostas. "O Um não pode ter partes, e é ilimitado, portanto destituído de forma; não está em parte alguma, não se move, é intemporal e incognoscível." Em seguida, o argumento é invertido, e depois outra vez, e uma vez mais ainda[19]. O argumento anda para trás e para a frente como uma lançadeira, e em seu movimento a epistemologia assume a forma de um nobre jogo. O elemento lúdico não é próprio apenas dos sofistas, aparece igualmente em Sócrates e Platão[20].

Segundo Aristóteles, Zenão de Eléia foi o primeiro a escrever um diálogo na forma interrogativa própria dos filósofos de Megara e dos sofistas. Essa forma empregava uma técnica destinada a pegar em falso os adversários. Diz-se que Platão se inspirou sobretudo em Sofron para a composição dos diálogos. Ora este Sofron era um autor de farsas (μιμοδ), e Aristóteles chama claramente ao diálogo uma forma de *mimos*[21], o qual por sua vez é uma forma de comédia. Por isso não devemos surpreender-nos por ver Sócrates Platão classificados entre os malabaristas e taumaturgos, juntamente com os sofistas[22]. Se tudo isto não é suficiente para revelar a presença de um elemento lúdico na filosofia, há provas mais do que suficientes nos próprios diálogos de Platão. O diálogo é

---

14 *Eutidemo,* 293 C.

15 Crátilo, 386 D

16 *Eutidemo,* 287 B 283 B.

17 *Solista, 231* A.

18 *Parmênides,* 137 B.

19 *Ibid.*. 142 B, 155 E, 165 E.

20 Cf. Prantl, *op. cit.,* I, p. 9.

21 Aristóteles, *Poética,* 1447 B.

22 H. Reich, *Der Mimus.* Berlim. 1903, p. 354.

uma forma de arte, uma ficção, dado que evidentemente a verdadeira conversação, por mais requintada que pudesse ser entre os gregos, nunca poderia ter correspondido exatamente à forma do diálogo literário. Nas mãos de Platão, o diálogo é uma coisa leve e aérea, completamente artificial. A estrutura narrativa do *Parmênides,* que é quase igual à de um conto, demonstra isto suficientemente, assim como o início do *Crátilo* e o tom descontraído e informal destes dois diálogos e de muitos outros. É evidente aqui uma certa semelhança com o *mimos.* No *Sofista,* os princípios fundamentais da filosofia pré-socrática são apresentados em tom extremamente ligeiros[23] e o mito de Épimeteu e Prometeu é contado no Protágoras de maneira francamente humorística[24].

"Quanto à figura e aos nomes desses deuses," diz Sócrates no *Crátilo,* "há uma explicação ao mesmo tempo cômica e séria, pois os deuses apreciam o humor" — φιλοπάισμονεδ γαφ χαι οι θεοι. No mesmo diálogo afirma também: "Se eu tivesse assistido à conferência de cinqüenta dracmas de Pródico, logo o terias sabido, mas só assisti à de um dracma![25] E diz ainda, no mesmo evidente tom satírico, pois aqui joga com etimologias absurdas: "Observem agora o truque especial que guardo para tudo o que não consigo resolver!"[26]. E finalmente: "Durante muito tempo me espantei com minha própria sabedoria, e não acredito nela." Mas o que dizer quando o *Protágoras* termina com a inversão dos pontos de vista, ou quando no *Menexeno* não fica bem claro se o discurso funerário é proferido a sério ou não?

Os diversos personagens de Platão consideram suas investigações filosóficas um agradável passatempo. Os jovens gostam de discutir, os velhos gostam de ser venerados[27]. "Isso," diz Cálicles no *Górgias,* "é a pura verdade, conforme tu mesmo compreenderás se deixares agora a filosofia e te voltares para coisas superiores. Porque a filosofia é muito estimável quando praticada com moderação na juventude, mas é perniciosa para aqueles que se abandonam a ela por mais tempo do que é conveniente"[28].

Assim, os próprios pensadores que lançaram os imperecíveis fundamentos da filosofia e da ciência consideravam sua atividade uma distração de juventude. A fim de demonstrar definitivamente os erros fundamentais dos sofistas, suas deficiências lógicas e éticas, Platão não hesitou em adotar seu estilo de diálogo ligeiro e descontraído, pois por mais que aprofundasse a filosofia, nunca deixava de considerá-la um nobre jogo. Se tanto ele como Aristóteles consideravam os argumentos falaciosos e os jogos de palavras dos sofistas merecedores de uma refutação tão séria e completa, só podia ser porque seu próprio pensamento filosófico não se havia ainda desprendido da esfera lúdica arcaica. Mas cabe talvez perguntar se algum dia a filosofia poderá fazê-lo.

Podemos esboçar grosseiramente as sucessivas fases da filosofia da seguinte maneira: num passado muito remoto, ela se iniciou a partir do jogo de enigmas sagrado, o qual era ao mesmo tempo um ritual e um divertimento festivo. Do lado da religião deu origem à profunda filosofia e teosofia dos Upanishads e dos pré-socráticos; do lado do jogo produziu o sofista. Não há uma distinção absoluta entre os dois lados. Em sua busca da verdade, Platão eleva a filosofia a um nível que só ele seria capaz de atingir, mas sempre daquela forma leve que era e é o elemento próprio da filosofia. Ao mesmo tempo, ela é cultivada sob as formas inferiores da habilidade sofistica e da argúcia intelectual. Na Grécia, o fator agonístico era de tal modo forte que permitiu à retórica desenvolver-se à custa da

---

[23] *Sofista,* 242 CD: cf. *Crátilo,* 440.
[24] *Ibid.,* 406 C.
[25] *Ibid.,* 384 B
[26] *Ibid.,* 409 D.
[27] *Parmênides,* 128 E.
[28] *Górgias* 484 C; cf. *Menexeno* 234, e também L. Meridier, *Platon. Oeinres completei.* V, 1, Paris, 1931. p. 52.

filosofia pura, a qual ficou oculta pela sombra da sofisticação, que se exibia como cultura do homem comum. Górgias é uma figura típica desta deterioração da cultura: afastou-se da verdadeira filosofia para desperdiçar seu espírito no louvor e no abuso da palavra brilhante e da falsa agudeza. Depois de Aristóteles caiu o nível da filosofia, asfixiada pelo exagero da emulação e por um estreito espírito de doutrina. No final da Idade Média, verificou-se um declínio semelhante, quando à época da grande escolástica, que procurava compreender o sentido íntimo das coisas, seguiu-se uma fase em que bastavam simplesmente as palavras e as fórmulas vazias.

Em todos estes aspectos, torna-se difícil determinar com um mínimo de rigor o elemento lúdico. Às vezes, uma brincadeira infantil ou um dito de espírito superficial só por muito pouco não chegam a ser profundos. O célebre tratado de Górgias *Sobre o não-ser,* no qual é categoricamente rejeitado todo conhecimento sério em favor de um niilismo radical, é um fenômeno lúdico tão característico quanto o *Elogio de Helena,* o qual ele mesmo explicitamente considera um jogo. A ausência de qualquer separação nítida e consciente entre o jogo e o conhecimento verifica-se no fato de os estóicos tratarem exatamente da mesma maneira os sofismas absurdos baseados numa armadilha da linguagem e as investigações, extremamente sérias, da escola de Megara[29].

Quanto ao resto, preponderavam a discussão e a declamação, que constantemente eram objeto de competição pública. A oratória era uma forma de exibicionismo, um pretexto para dar espetáculo e ostentar as palavras. A competição verbal era para o grego a forma literária indicada para resolver as questões críticas. É assim que Tucídedes apresenta o dilema da paz e da guerra nos discursos de Arquidamo e Stelanadas; outras questões são tratadas por Alcibíades, Cléon e Diodotos. É também assim que ele apresenta o problema do poder e do direito sob a forma de um jogo de perguntas e respostas extremamente sofistico, a propósito da quebra da neutralidade cometida contra a ilha de Meios. Nas *Nuvens,* Aristófanes satiriza a mania das discussões públicas pomposas em seu duelo entre o Logos justo e o Logo injusto.

A *antilogia,* ou raciocínio duplo, era uma das preferidas dos sofistas. Além de abrir um vasto campo para o jogo, esta forma permitia-lhes exprimir a eterna ambigüidade de todos os juízos formulados pelo espírito humano: tudo pode ser apresentado de duas maneiras opostas. E efetivamente aquilo que conserva relativamente pura e legítima a arte de ganhar com as palavras é seu caráter lúdico. Só quando, com sua pirotecnia verbal, defende um ponto de vista intrinsecamente imoral, como a "moral dos chefes" de Cálicles[30], é que o sofista se transforma num falsificador do saber, a não ser, evidentemente, que se considere o próprio hábito agonístico em si mesmo como falso ou imoral. Todavia, para a generalidade dos sofistas e mestres de retórica a finalidade principal não era a verdade ou o desejo da verdade, e sim a pura satisfação pessoal de ter razão. Eram animados pelo instinto primitivo da competição e da luta pela glória. Alguns dos biógrafos de Nietzsche[31] censuram-no por ter feito reviver a velha atitude agonística da filosofia mas, se efetivamente ele o fez, limitou-se a reconduzir a filosofia a suas origens primitivas.

Não pretendemos penetrar no difícil problema de saber até que ponto o próprio processo do raciocínio é marcado por regras lúdicas, ou seja, se é válido apenas dentro de uma certa área na qual é aceite a obrigatoriedade dessas regras. Poder-se-á afirmar que em toda lógica, e especialmente no silogismo, há sempre um acordo tácito no sentido de aceitar a validade dos termos e conceitos, tal como se faz com as peças do jogo de xadrez? Prefiro que

---

[29] Prantl, *op. cit.,* p. 494.

[30] *Górgias* 483 A — 484 D.

[31] H. L. Miéville. *Nietzsche et la volonté de puissance,* Lausanne, 1934; Charles Andler, *Nietzsche: sa* vie *et sa pensée,* Paris, 1920, I, p. 141; III, p. 162.

sejam outros a resolver este problema. O que aqui se pretende é apenas indicar com extrema brevidade as indubitáveis características lúdicas da arte da declamação e da discussão que se seguiu à época helênica. Não é necessária grande cópia de pormenores, pois o fenômeno sempre se verifica sob as mesmas formas, e sua evolução no mundo ocidental depende em grande parte do exemplo grego.

O introdutor da arte da declamação e da retórica na vida e na literatura romana foi Quintiliano. Foi uma moda que se espalhou muito, para além das escolas de retórica da Roma imperial. Dion Crisostom, mestre de retórica, refere-se aos filósofos de rua que, como o tipo mais vulgar do sofista, enchiam a cabeça dos escravos e dos marinheiros com sua mistura de aforismos, piadas e conversa fiada, que encerrava uma propaganda subversiva. Daí veio o decreto de Vespasiano, banindo de Roma todos os filósofos. Mas o espírito popular continuava apreciando os sofismas que estavam em moda. Constantemente os espíritos mais graves lançavam seus avisos; Santo Agostinho adverte contra "a nociva ambição e os esforços pueris para apanhar em falso o adversário"[32]. Piadas como esta: "Você tem cornos, pois se não perdeu como algum é porque ainda os tem!" ecoam através de toda a literatura das Escolas, parecendo nunca ter perdido seu sabor. Certamente era difícil para a maioria detectar a falácia lógica em que assentavam essas proposições.

O caráter lúdico da filosofia durante a Idade das Trevas verifica-se na conversão dos visigodos do arianismo ao catolicismo em Toledo, no ano 589, que assumiu a forma de um verdadeiro torneio teológico, com altos dignitários de ambos os lados. Outro exemplo igualmente flagrante do caráter esportivo da filosofia durante essa época é-nos dado pelo cronista Richer[33] que narra um episódio da vida de Gerbert, o qual foi mais tarde o papa Silvestre II. Um certo Ortric, escolástico da catedral de Magdeburgo, invejando a celebridade da sapiência de Gerbert, envia a Reims um de seus subordinados, encarregado de assistir secretamente às lições de Gerbert e tentar surpreendê-lo na enunciação de uma opinião falsa, para depois poder denunciá-lo ao imperador Oton II. O espião interpreta mal os ensinamentos de Gerbert, e comunica aquilo que julgou ter ouvido. No ano seguinte, em 980, o imperador arranja maneira de reunir os dois letrados em Ravena, e leva-os a discutir perante uma seleta assistência até que o sol se ponha e os assistentes não possam mais de cansaço. O ponto culminante da discussão foi quando Ortric acusou o adversário de considerar a matemática uma parte da física[34], quando na realidade Gerbert havia afirmado serem ambas equivalentes e simultâneas.

Valeria a pena investigar se não haveria um caráter lúdico fundamental naquilo a que se chamou o Renascimento Carolíngeo, essa pomposa exibição de erudição, poesia e religiosidade sentenciosa cujos principais participantes se adornavam com nomes clássicos ou bíblicos: Alcuíno como Horácio, Angilberto como Homero, e o próprio imperador Carlos Magno como David. A cultura de corte tem uma tendência especial para adotar a forma de jogo, dado o fato de mover-se dentro de um círculo restrito. O respeito que se sentia na presença do imperador era por si só suficiente para impor toda a espécie de regras e ficções. Na *Academia Palatina* de Carlos Magno o objetivo expresso era o estabelecimento de uma *Athenae novae,* mas na realidade esta digna aspiração era suavizada pelos mais elegantes divertimentos. Os cortesãos competiam entre si, na composição de versos e no sarcasmo recíproco. Suas tentativas de atingir a elegância clássica de modo algum excluíam a presença de certos aspectos de inspiração muito antiga. "O que é a escrita?", pergunta Pepino, filho de Carlos Magno, e Alcuíno responde: "É a

[32] D*e Doctrina Christiana,* 11, p. 31.

[33] *Historiarum liber* (Mon. Germ. Hist. Scriptores), IV, 111, c. 55-65.

[34] Ambas as palavras devem ser entendidas no sentido medieval.

guardiã da ciência." "O que é a palavra?" — "A traição do pensamento." "Onde se originou a palavra?" — "Na língua." "O que é a língua?" — "Um chicote no ar." "O que é o ar?" — "É o guardião da vida." "O que é a vida?" — "A alegria dos felizes, a dor dos infelizes, a espera pela morte". "O que é o homem?" — "O escravo da morte, o hóspede de um só lugar, um viajante que passa."

Este tom não é para nós inteiramente desconhecido. Trata-se do velho jogo de perguntas e respostas, do concurso de enigmas, a resposta com o sentido oculto numa fórmula. Em resumo, encontramos aqui uma vez mais todas as características do jogo do saber, o mesmo dos antigos hindus, dos árabes pré-islâmicos e dos escandinavos.

Cerca do final do século XI, as jovens nações do ocidente foram invadidas por uma sede insaciável de conhecimento da vida e de todas as coisas existentes. Essa sede de conhecimento vai pouco depois receber uma forma institucional com a Universidade, uma das maiores criações da civilização medieval, e vai atingir na escolástica sua mais elevada expressão. Os inícios desta intensa fermentação espiritual foram marcados por aquela agitação quase febril que parece ser inseparável de todas as renovações fundamentais da cultura. Nessas épocas, é inevitável que o elemento agonístico adquira grande preponderância e se manifeste ao mesmo tempo das mais diversas maneiras. O esporte que consistia em vencer o adversário por meio da razão ou do poder da palavra tornou-se algo comparável à profissão das armas. O surgimento dos torneios em sua forma mais antiga e mais violenta, quer por grupos de cavaleiros errando pelos campos e dedicando-se à destruição recíproca, quer por cavaleiros solitários em busca de adversários à altura (os precursores históricos do cavaleiro errante mais tarde popularizado pela literatura), coincidiu no tempo com a epidemia, deplorada por Pedro Damião, de controversistas vagabundos que andavam por todo o lado em busca de vitórias, tal como os sofistas gregos de antanho. Nas Escolas do século XII, reinava a mais violenta rivalidade, que chegava aos maiores extremos do insulto e da calúnia. Os autores eclesiásticos dão-nos por vezes um rápido esboço da vida nas escolas dessa época, onde salta aos olhos a importância dos jogos de argúcia e de argumentação. Alunos e mestres procuram enganar-se uns aos outros com "armadilhas de palavras e redes de sílabas", com mil e um estratagemas e sutilezas. Os mestres mais famosos são idolatrados, cada um se gaba de tê-los visto ou de ter estudado sob sua direção[35]. Alguns deles ganham muito dinheiro, tal como os sofistas da Grécia. Roscelino, em sua venenosa calúnia contra Abelardo, descreve este último como estando a contar todas as noites o dinheiro ganho com seus falsos ensinamentos, e a gastá-lo todos os dias em deboches. O próprio Abelardo declara que se dedicou a seus estudos apenas para ganhar dinheiro, e que na realidade ganhou muitíssimo. Sua brusca passagem do ensino da física (ou seja, da filosofia) para a interpretação das Sagradas Escrituras foi o resultado de uma aposta feita com seus colegas, que o haviam desafiado a isso[36]. Desde sempre preferira as armas da dialética às da guerra, e viajou por todos os lugares onde florescia a arte da eloqüência até o momento em que "instalou o acampamento de sua escola" no monte de Santa Genoveva, para a partir daí "assediar" seu rival, que ocupava a cátedra de Paris[37]. Esta mistura de retórica, guerra e jogo verifica-se igualmente nas competições escolásticas entre os teólogos muçulmanos[38].

A competição pode ser considerada um dos traços mais marcantes de toda a evolução da escolástica e das universidades. Durante muito tempo a moda dominante nas discussões filosóficas foi o problema dos "universais",

---

35 Hugo de Sancto Victore, *Didascalia,* Migne *P. L.* t. 176, 772 D, 803; *De Vanilate Mundi, ibid.*. 709; John of Salisbury, *Metalogicus,* 1. C. 3: *PoHcraticus,* V, C. 15.

36 Abelardo, *Opera,* I, pp. 7, 9, 19; 11, 9. 3.

37 *Ibid.,* I, p. 4

38 Esta é uma informação que devo agradecer ao Professor C. Snouck Hurpronje.

que era sempre seu tema central e conduziu a uma profunda divisão entre realistas e nominalistas. Tal fato foi certamente determinado por fatores essencialmente agonísticos, originando-se na necessidade fundamental de constituir partidos opostos a propósito de todas as questões controversas. O espírito de partido é um elemento inseparável do desenvolvimento cultural. É possível que muitas vezes o problema que é objeto da discussão possua uma importância relativamente pequena, embora no caso referido ele fosse absolutamente crucial dentro da problemática filosófica, e a controvérsia a que deu origem até hoje não tenha sido resolvida. Todo o funcionamento da Universidade medieval era eminentemente agonístico e lúdico. As intermináveis querelas, correspondendo às atuais discussões científicas e filosóficas em revistas etc., o solene cerimonial que ainda hoje é uma característica tão importante na vida universitária, o agrupamento dos especialistas em *nationes,* as divisões e subdivisões, os cismas, os abismos intransponíveis entre as diversas orientações, todos estes fenômenos são próprios da esfera da competição e das regras lúdicas. Erasmo tem plena consciência disso no momento em que lamenta, numa carta a seu adversário Noel Bédier, a estreiteza de espírito das Escolas, que simplesmente se limitam a trabalhar sobre o material que lhes foi deixado por seus predecessores, e nas diversas controvérsias recusam tomar em consideração todo ponto de vista que não esteja de acordo com suas posições habituais. "Em minha opinião", escreve ele, "é perfeitamente desnecessário que vocês procedam nas Escolas exatamente da mesma maneira que quando jogam cartas ou dados, fazendo que todo e qualquer desrespeito às regras estabelecidas seja suficiente para estragar o jogo. Na discussão dos problemas culturais, pelo contrário, creio que não há nada de escandaloso ou temerário em apresentar idéias novas"[39].

Toda forma de conhecimento, incluindo, evidentemente, a filosofia, é por natureza profundamente polêmica, e é impossível compreender qualquer polêmica a não ser em termos agonísticos. As épocas em que a humanidade fez as descobertas culturais mais importantes foram geralmente marcadas pelas mais violentas controvérsias. Foi o que se deu no século XVII, no momento em que as ciências da natureza passaram por uma fase de glorioso esplendor, ao mesmo tempo que se verificava um enfraquecimento da autoridade dos autores antigos e um acentuado declínio da religiosidade. Todos passaram a ocupar posições bem definidas, cada um fazia parte de uma ou outra das facções em que se dividia o campo do saber. Era preciso ser cartesiano ou anticartesiano, contra Newton ou a favor dele, tomar partido por *les modernes* ou por *les anciens*[40], contra ou a favor do achatamento da Terra nos pólos, da vacinação etc. No século XVIII, verificou-se um intenso comércio intelectual entre os sábios de diversos países, embora felizmente as limitações tecnológicas dessa época tenham impedido a exuberância caótica de material impresso que atualmente é uma característica tão aflitiva. Era uma época que se prestava maravilhosamente às lutas intelectuais mais sérias ou mais superficiais. Juntamente com a música, a peruca, o racionalismo frívolo, a graça do estilo rococó e o encanto dos salões, esses combates intelectuais constituem um aspecto essencial dessa ludicidade que todos reconhecem no século XVIII, e que freqüentemente nos sentimos tentados a invejar-lhe.

[39] *Erasmi opus epist.*. ed. Allen, VI, Nº 1581, 621 e ss.

[40] Em francês no texto. (N. do T.)

10. Formas Lúdicas da Arte

Conforme vimos, o elemento lúdico é de tal modo inerente à poesia, todas as formas de expressão poética estão de tal modo ligadas à estrutura do jogo, que é forçoso reconhecer entre ambos a existência de um laço indissolúvel. O mesmo se verifica, e ainda em mais alto grau, quanto à ligação entre o jogo e a música. Salientamos num capítulo anterior que em diversas línguas se chama "jogo" à manipulação dos instrumentos musicais, como na língua árabe, por um lado, e por outro, nas línguas germânicas e eslavas. Dado que dificilmente poderia atribuir-se a uma influência ou a uma simples coincidência esta identidade entre oriente e ocidente, torna-se necessário supor a existência de alguma profunda razão psicológica, para explicar esse símbolo tão claro da afinidade entre a música e o jogo.

Por mais natural que nos pareça essa afinidade, está longe de ser fácil explicá-la de maneira clara, e o máximo que podemos fazer é enumerar os elementos que ambos possuem em comum. Conforme dissemos, o jogo situa-se fora da sensatez da vida prática, nada tem a ver com a necessidade ou a utilidade, com o dever ou com a verdade. Ora, tudo isto pode aplicar-se também à música. Além disso, as formas musicais são determinadas por valores que transcendem as idéias lógicas, que transcendem até nossas idéias sobre o visível e o tangível. Esses valores musicais só podem ser compreendidos através das designações que a eles aplicamos, termos específicos como ritmo e harmonia, que se aplicam igualmente ao jogo e à poesia. Não resta dúvida que o ritmo e a harmonia são fatores comuns, em sentido exatamente idêntico, à poesia, à música e ao jogo. Mas, enquanto na poesia as próprias palavras elevam o poema, pelo menos em parte, do jogo puro e simples para a esfera da idéia e do juízo, a música nunca chega a sair da esfera lúdica. É precisamente devido à sua íntima relação, ou antes, à sua indissolúvel união com a recitação musical que a poesia desempenha uma função litúrgica e social tão importante nas culturas arcaicas. Todo ritual autêntico é obra de canto, dança e jogo. Atualmente perdeu-se o sentido do jogo ritual e sagrado, nossa civilização exaustou-se com a idade, tornando-se excessivamente sofisticada. Mas nada contribui mais para nos fazer recuperar esse sentido como a sensibilidade musical. Sentindo a música, somos capazes também de sentir o ritual. Quando se ouve música, quer ela se destine a exprimir idéias religiosas quer não, há uma fusão entre a percepção do belo e o sentimento do sagrado, na qual é inteiramente dissolvida a distinção entre o jogo e a seriedade.

É importante compreender exatamente em que medida e por que razões as idéias de jogo, trabalho e prazer estético possuem relações inteiramente diferentes no pensamento grego e no nosso. A palavra μουσιχη tem uma amplitude muito maior que nossa "música". Além de abranger o canto e a dança com acompanhamento musical, abrangia também todas as artes e habilidades presididas por Apoio e as Musas. Estas são chamadas artes "musicais", para distingui-las das artes plásticas e mecânicas que não pertencem ao domínio das Musas. No pensamento grego, tudo o que é "musical" se relaciona intimamente com o ritual, sobretudo com as festas, nas quais, evidentemente, o ritual possui sua função específica. Talvez não haja uma descrição mais lúcida das relações entre o ritual, a dança, a música e o jogo do que a das *Leis* de Platão[1]. Os deuses, diz ele, cheios de piedade pela raça humana, condenada ao sofrimento, ordenaram que se realizassem as festas de ação de graças como descanso para suas preocupações, e deram-lhes Apoio, as Musas e Dionísio como companheiros dessas festas, a fim de que essa divina comunidade

[1] Leis, II, 653.

festiva restabelecesse a ordem das coisas entre os homens. A isto segue-se a tão citada explicação platônica do jogo, como todas as criaturas jovens são incapazes de conservar em repouso seus corpos e suas vozes, como precisam movimentar-se constantemente e fazer ruídos de alegria, precisam correr, saltar, dançar e emitir toda a espécie de gritos. Mas, enquanto todas as outras criaturas desconhecem a distinção entre a ordem e a desordem, aos homens, os mesmos deuses que lhes foram dados como companheiros da dança concederam a percepção do ritmo e da harmonia, a qual é invariavelmente acompanhada de prazer. Não seria possível indicar de maneira mais clara a existência de uma relação entre a música e o jogo. Mas esta idéia, apesar de sua importância, tem no pensamento grego um obstáculo constituído pela peculiaridade semântica a que anteriormente fizemos referência, o fato de a palavra que designa o jogo — παιδια — ser sempre, devido a sua etimologia, tomada no sentido de jogo de crianças, de infantilidade. Portanto, foi preciso que as formas mais elevadas fossem expressas por termos específicos como ἀγών, competição, σχολάζειν, tomar o seu tempo, preguiçar, διαγώγη (à letra, "passar", mas, de maneira aproximada, podendo ser traduzido como "passatempo")[2], palavras de onde se encontra inteiramente ausente o elemento lúdico essencial. Foi assim que o espírito grego não conseguiu realizar a unidade fundamental de todas estas idéias num único conceito geral, como na palavra latina *ludus,* claramente concebida, e nas palavras que designam o jogo nas línguas européias mais modernas. É por essa razão que Platão e Aristóteles precisam alongar-se tanto sobre o problema de saber se e até que ponto a música é mais do que jogo. O texto platônico acima referido continua como segue':[3]

"Aquilo que não encerra utilidade, nem verdade, nem valor simbólico, mas também não acarreta conseqüências nefastas, pode ser apreciado mediante o critério do encanto (*χάφιδ*) que possui e pelo prazer que provoca. Esse prazer, dado que não tem como conseqüência um bem ou um mal dignos de nota, constitui um jogo — παιδιά."

Todavia, convém notar que Platão se refere apenas aos recitais de música, isto é, à música tal como hoje a concebemos. Em seguida, acrescenta que devemos procurar na música coisas mais elevadas do que este prazer; mas passemos agora para Aristóteles[4]:

"Não é fácil determinar a natureza da música, assim como o proveito que tiramos de seu conhecimento. Talvez seja por causa do jogo[5] e da recreação que desejamos a música tal como desejamos dormir e beber, que também não são em si mesmos coisas importantes ou sérias (σπουδαια) mas agradáveis e capazes de afastar as preocupações. É certo que muitos usam a música para este fim e que a estas três coisas, a música, a bebida e o sono, acrescentam a dança. Ou deveríamos antes dizer que a música conduz à virtude na medida em que, tal como a ginástica, é capaz de exercitar o corpo, alimenta uma certa ética e nos permite gozar as coisas de maneira adequada? Ou por último [o que é uma terceira função, segundo Aristóteles], não contribuirá ela para a recreação mental (διαγώγη) e para a aquisição de conhecimentos (φφονησι)?"

Esta palavra διαγώγη é extremamente significativa. À letra, designa o "passar" ou o "gastar" do tempo, mas traduzi-la por "passatempo" só é aceitável quando se tem perante o trabalho e o ócio a mesma atitude que Aristóteles. "Hoje em dia," diz ele[6] a maior parte das pessoas fazem música por prazer, mas os antigos lhe atribuíam

---

[2] Ver abaixo.
[3] *Leis,* II, 667 *E.*
[4] *Política,* Vlll, 1399 A.
[5] παιδιά: que aqui poderia traduzir-se por "divertimento" ou por distração.
[6] *Ibid.,* 1337 B.

um lugar na educação (παιδεια), porque a Natureza não quer apenas que trabalhemos bem, quer igualmente que utilizemos bem o ócio (σχολαζειν δανασθαι καλω)". Para Aristóteles, a preguiça ou ócio é o princípio do universo. É uma coisa preferível ao trabalho, e é, sem dúvida, o fim (τελοδ) de todo trabalho. Esta inversão de uma relação por nós bem conhecida pode parecer estranha para quem não souber que na Grécia o homem livre não precisava trabalhar para ganhar a vida, e portanto dispunha de tempo para dedicar-se a nobres ocupações de caráter educativo. Para ele, o problema era como ocupar seu σχολη, seu tempo livre. Não deveria ser no jogo, porque nesse caso o jogo seria o fim último da existência e isso para Aristóteles era impossível, pois a παιδια pura e simples não passa de brincadeira infantil. O jogo pode servir para descansar do trabalho, como uma espécie de tônico, na medida em que dá repouso à alma. Mas o lazer não parece conter toda a alegria nem todo o prazer da vida. Ora esta felicidade, ou seja, o fim da necessidade de lutar por aquilo que não se tem, é o *telos.* Mas nem todos os homens a encontram nas mesmas coisas, e aliás ela é superior quando aqueles que a gozam são melhores e quando suas aspirações são mais nobres. Portanto, fica claro que precisamos educar-nos para esta *diagoguê* e aprender certas coisas, mas não, note-se bem, em nome do trabalho, e sim em nome delas próprias. Era por este motivo que nossos antepassados recomendavam a música como *paideia,* como educação, cultura, como algo que não é necessário nem útil, como ler e escrever, mas serve simplesmente para gastar o tempo livre.

Verificamos nesta exposição uma distinção entre o jogo e a seriedade muito diferente da nossa, e um critério de avaliação de ambos que também não é o mesmo que o nosso A *diagoguê* adquire imperceptivelmente o significado daquelas preocupações intelectuais e estéticas que são próprias do homem livre. As crianças, diz Aristóteles[7], não são ainda capazes dela, pois a *diagoguê* é um fim último, uma perfeição, e a perfeição é inacessível ao que é imperfeito. O gozo da música aproxima-se desse fim último da ação, devido ao fato de não ser procurado em função de um bem futuro, mas em função de si mesmo.

Esta concepção da música coloca-se numa situação intermédia entre um nobre jogo e a "arte pela arte". Todavia, não podemos com verdade afirmar que o ponto de vista de Aristóteles dominava a concepção grega da natureza e do significado da música. Havia um outro ponto de vista, mais simples e mais popular, que atribuía à música uma função técnica, psicológica e sobretudo moral perfeitamente definida. Pertencia às artes miméticas, e a conseqüência dessa mimese é despertar sentimentos éticos de caráter positivo ou negativo[8]. Cada melodia, cada tom e cada atitude na dança *representa* alguma coisa, revela ou retrata alguma coisa, e conforme a coisa retratada seja boa ou má, bela ou feia, assim também a música será qualificada. É nisto que reside seu valor ético e educativo, pois a experiência da mimese desperta os sentimentos imitados[9]. É assim que as melodias olímpicas despertam o entusiasmo, e outros ritmos e melodias sugerem a cólera, a calma, a coragem, a contemplação etc. Enquanto os sentidos do tato e do gosto não têm nenhum efeito ético, e o da vista só tem muito pouco, a melodia, por sua própria natureza, exprime um *ethos.* Os diversos *modos,* em especial, são veículos de significados éticos. O modo lídio produz tristeza, e o modo frígido acalma; de maneira semelhante a flauta excita etc., tendo cada instrumento uma função ética diferente. Para Platão, *mimesis* é um termo geral que descreve a atitude espiritual do artista[10]. O imitador, *mimetes,* ou seja, tanto o artista criador como o executante, não sabe se a coisa que imita é boa ou má. Para ele

---

[7] *Política,* VIII, 1339 A, 29.
[8] Platão, *Leis,* II, 66S.
[9] Aristóteles, *Política,* VIII, 1340 A.
[10] *Repiiblica.* X, 602 B.

a *mimesis* é um simples jogo, não é trabalho sério[11]. Isto acontece mesmo com os poetas trágicos, afirma ele; eles também são *mimetikoi,* imitadores. Temos que deixar de lado um problema pouco claro, o de saber que significa realmente esta definição um tanto depreciadora do trabalho criador. Para nós importa apenas que Platão entendia a criatividade como jogo.

Esperamos que esta digressão sobre o valor atribuído a música pelos gregos tenha mostrado claramente como, em seu esforço para definir a natureza e a função da música, o pensamento humano sempre caminhou em direção à esfera do puro jogo. Este fato fundamental, de que toda atividade musical possui um caráter essencialmente lúdico, é sempre implicitamente aceite, embora nem sempre seja explicitamente formulado. Nas épocas culturalmente mais primitivas, as diversas propriedades da música eram distinguidas e definidas com uma certa ingenuidade rude. Os homens exprimiam o arrebatamento provocado pela música sagrada em termos de coros e esferas celestes etc. Nessas épocas, além de sua função religiosa, a música era louvada sobretudo como um passatempo edificante, como um artifício sublime, ou simplesmente como um divertimento agradável. Só bem tardiamente a música passou a ser apreciada e abertamente reconhecida como algo extremamente pessoal, fonte de algumas das experiências emocionais humanas mais profundas e uma das coisas mais belas da vida. Durante muito tempo teve uma função puramente social e lúdica e, embora a competência técnica dos executantes fosse muito admirada, os compositores eram pouco considerados, e sua arte era classificada entre as tarefas domésticas. Aristóteles considera-os gente de baixa extração, e quase até nossa época sempre foram uma espécie de vagabundos, juntamente com os jograis, os acrobatas, os atores etc. No século XVII, os príncipes tinham seus músicos tal como tinham seus estábulos, e a orquestra da corte era um assunto doméstico entre outros. Sob Luís XIV, a *musique du roi* exigia o cargo de compositor permanente, e os *vingt-quatre violons* do rei eram também atores. Um dos músicos, Bocan, também era mestre de dança, e todo mundo sabe que mesmo Haydn ainda usava libre na corte dos Esterházy e diariamente recebia suas ordens do príncipe. Se por um lado o público aristocrático dessa época era sem dúvida extremamente culto, por outro lado eram extremamente reduzidos sua reverência pela majestade da arte e seu respeito pelos executantes. A atitude atual do público de concertos, de silêncio sacramental e respeito mágico pelo maestro, data de há bem pouco tempo. As gravuras que retratam concertos no século XVIII mostram o público entregue à conversação elegante, e ainda há trinta anos era freqüente na vida musical francesa o espetáculo ser interrompido por críticas dirigidas à orquestra ou ao maestro. Á música era ainda em grande parte um divertimento, e o que nela era mais admirado era o virtuosismo. De maneira alguma as criações dos compositores eram consideradas como sua propriedade sagrada, sobre a qual tinha direitos inalienáveis; os intérpretes abusavam de tal maneira da cadência livre que tiveram de ser tomadas certas medidas, como por exemplo no caso de Frederico o Grande, que proibiu os cantores de procurarem embelezar as composições a ponto de alterar seu caráter original.

Poucas são as atividades humanas tão imbuídas de espírito competitivo como a música, e assim foi sempre desde o duelo entre Marsyas e Apolo. Wagner imortalizou estas batalhas vocais em seus *Meistersinger.* E há exemplos posteriores à época dos Meistersinger, como a competição entre Handel e Scarlatti promovida pelo cardeal Ottoboni em 1709, sendo o cravo e o órgão as armas do duelo. Em 1717, Augusto o Forte, rei da Saxônia e da Polônia, tentou organizar uma competição entre Bach e um tal Marchand, mas este último não compareceu. Em

[11] ειναι παιδιαιν τινα και ον σπουδην την μιμησιν

1726, toda a sociedade londrina estava em alvoroço por causa da competição entre as duas cantoras italianas Faustina e Cuzzoni. Chegou a haver gente esbofeteada, e as vaias eram freqüentes. É extraordinária a facilidade com que na vida musical se formam grupos e facções. O século XVIII está cheio de duelos deste gênero, Bononcini contra Handel, Glück contra Piccini, os *Bouffons* parisienses contra a Ópera. O partidarismo musical chega, às vezes, a originar uma longa e violenta querela, como aquela que se estabeleceu entre wagnerianos e brahmsianos.

O romantismo, que sob tantos aspectos estimulou nossa consciência estética, foi também o principal promotor do reconhecimento, em círculos cada vez mais amplos, da música como uma das coisas mais valiosas da vida. Mas esse reconhecimento não implicou o desaparecimento de qualquer das funções mais antigas da música, e o elemento agonístico continua tende a mesma importância de sempre. Encontrei nos jornais a notícia de um concurso internacional que se realizou pela primeira vez em Paris em 1937: o prêmio, oferecido pelo falecido senador Henry de Jouvenel, se destinava à melhor interpretação do 6º Noturno para piano de Fauré.

Se é certo que tudo o que se relaciona com a música está situado no interior da esfera lúdica, o mesmo se pode afirmar, e em mais alto grau, da irmã gêmea da música, a dança. Quer se trate das danças sagradas ou mágicas dos selvagens, ou das danças rituais gregas, ou da dança do rei David diante da arca da Aliança, ou simplesmente da dança como um dos aspectos de uma festa, ela é sempre, em todos os povos e em todas as épocas, a mais pura e perfeita forma de jogo. É certo que nem todas as formas de dança apresentam essa qualidade lúdica em toda a sua plenitude. Esta se verifica mais facilmente na dança de roda ou de figura, mas também está presente na dança individual, como aliás acontece em todos os casos em que a dança é uma exibição de movimento rítmico, como no minueto ou na quadrilha. A substituição das danças de roda e de figura pela dança a dois, quer assuma a forma das voltas da valsa e da polca ou os movimentos para trás e para a frente e mesmo as acrobacias da dança atual, deve talvez ser considerada um sintoma de decadência cultural. Há boas razões para afirmar isto. que podem ser encontradas na história da dança e nos elevados padrões de beleza e de estilo a que ela chegou em épocas mais antigas, e ainda hoje chega nos casos em que a dança assume uma forma artística, como no *ballet*. Mas, quanto ao resto, não há dúvida que as danças modernas tendem a fazer desaparecer o elemento lúdico.

São tão íntimas as relações entre o jogo e a dança que mal se torna necessário exemplificá-las. Não é que a dança tenha alguma coisa de jogo, mas, sim, que ela é uma parte integrante do jogo: há uma relação de participação direta, quase de identidade essencial. A dança é uma forma especial e especialmente perfeita do próprio jogo.

Passando da poesia, da música e da dança para as artes plásticas, verifica-se serem menos evidentes as relações com o jogo. O espírito helênico viu com toda a clareza a diferença fundamental existente entre os dois campos da produção e da experiência estética, ao colocar algumas das artes sob a proteção das musas e negar essa dignidade a algumas outras, entre as quais se contam aquelas que classificamos como artes plásticas. Quando acontecia estas serem colocadas sob a proteção divina era sob a de Hefesto ou da Atena Ergane, a Atena do trabalho. Os artistas plásticos não recebiam uma admiração e uma atenção que se pudesse comparar à que era dedicada aos poetas. Não quer isto dizer que as honras prestadas a um artista se medissem pelo fato de ele pertencer a uma Musa ou não, pois conforme já vimos o *status* social do músico, regra geral, era muito baixo.

A distinção entre as artes plásticas e as artes musicais corresponde *grosso modo* à aparente ausência de características lúdicas nas primeiras em contraste com sua acentuada presença nas segundas. Não será preciso ir muito longe para descobrir a razão deste fato. Para se tornarem esteticamente operantes as artes das Musas ou artes

"musicais" precisam ser executadas perante um público. A obra de arte desse tipo, mesmo estando já composta ou escrita, só adquire vida própria quando é interpretada, isto é, quando é objeto de uma representação ou *productio* no sentido literal do termo, quando é apresentada a um público. As artes "musicais" são fundamentalmente ação e são apreciadas enquanto tais de cada vez que a ação é repetida na interpretação. Aparentemente esta afirmação é desmentida pelo fato de haver uma Musa especial para a astronomia, outra para a epopéia e outra para a história; mas convém lembrar que a atribuição de uma função específica a cada uma das nove Musas foi obra de uma época tardia, e que pelo menos a epopéia e a história (respectivamente os domínios de Calíope e Clio) originariamente faziam parte da profissão do *vales* e que, enquanto tais, não se destinavam a ser lidas ou estudadas, e sim a ser recitadas em estrofes, com um solene acompanhamento musical. Nelas, a ação era tão essencial como na música e na dança, e tal como estas precisavam ser interpretadas. Além disso o elemento ação não se perde quando se passa da poesia ouvida para a lida. Essa ação, que é a alma de todas as artes protegidas pelas Musas, pode perfeitamente receber o nome de jogo.

O caso das artes plásticas é completamente diferente. O próprio fato de estarem ligadas à matéria e às limitações formais que daí decorrem é suficiente para impedir irremediavelmente a liberdade do jogo e retirar-lhes aquele vôo pelos espaços de que a música e a poesia são capazes. Quanto a este aspecto a situação da dança é muito especial, pois é ao mesmo tempo musical e plástica: musical porque seus elementos principais são o ritmo e o movimento, e plástica porque está inevitavelmente ligada à matéria. Sua interpretação depende das limitações do corpo humano, e sua beleza é a do próprio corpo em movimento. A dança é uma criação plástica como a escultura, mas apenas por um momento. Tem em comum com a música, que a acompanha e que é sua condição necessária, o fato de depender de sua capacidade de repetição.

Além desta oposição intrínseca, há também, entre as artes plásticas e as artes "musicais", uma oposição afetiva e operacional. O arquiteto, o escultor, o pintor, o desenhador, o ceramista e o artista decorativo, todos eles geralmente gravam na matéria um certo impulso estético mediante um trabalho longo e penoso. Sua obra possui duração e é constantemente visível. Ao contrário da música, o efeito emocional de sua arte não depende de uma forma especial de interpretação pelo próprio artista ou por outros. Uma vez terminada, a obra, muda e imóvel, produzirá seu efeito enquanto houver olhos para contemplá-la. A ausência de qualquer espécie de *ação* pública para a realização da obra de arte plástica parece não deixar lugar para o fator lúdico. Por mais possuído que o artista plástico esteja por seu impulso criador, é-lhe necessário trabalhar como artesão, com seriedade e atenção, corrigindo-se constantemente. No momento da "concepção", sua inspiração pode ser livre e veemente, mas o momento da execução depende da habilidade da mão doadora de forma. Portanto, se na execução da obra de arte plástica tudo parece indicar a ausência do elemento lúdico, em sua contemplação não há qualquer lugar para tal elemento, pois onde não há ação visível não pode haver jogo.

Se o caráter de trabalho produtivo, de artesanato cuidadoso e de indústria já diminui o fator lúdico nas artes plásticas, tal fato é ainda mais acentuado pela própria natureza da coisa, que é determinada em grande medida por sua finalidade prática, a qual não depende absolutamente nada do impulso estético. A pessoa encarregada de fazer alguma coisa encontra-se perante uma tarefa séria e de responsabilidade, o que exclui qualquer idéia de jogo. É preciso construir um edifício, um templo ou uma residência, que valha por sua função no ritual ou por sua

adequação ao uso humano. Ou então é preciso fazer um vaso, uma peça de vestuário, uma imagem, cada um dos quais pode não corresponder à idéia que o objeto quer reproduzir simbolicamente ou por imitação.

Portanto, a produção da arte plástica desenrola-se completamente fora da esfera lúdica, e sua exibição é necessariamente parte de um ritual, de uma festividade ou de um acontecimento social. A inauguração de estátuas, a colocação de pedras fundamentais, as exposições etc., não são por si mesmas parte integrante do processo criador, e em sua maioria são fenômenos recentes. As artes "musicais" prosperam num ambiente de alegria coletiva, mas o mesmo não acontece com as artes plásticas.

Apesar desta diferença fundamental, é possível encontrar nas artes plásticas vestígios do fator lúdico. Nas culturas arcaicas, a obra de arte tinha em grande parte seu lugar e sua função no ritual, como objeto dotado de significação sagrada. Tanto edifícios como estátuas, roupas e armas ricamente ornamentadas podiam-se relacionar com a vida religiosa. Eram objetos dotados de poder mágico, carregados de valor simbólico, representando muitas vezes uma entidade mística. Ora o ritual e o jogo são tão estreitamente aparentados que seria muito estranho não encontrarmos as qualidades lúdicas do ritual de alguma maneira refletidas na produção e na apreciação das obras de arte. Não sem alguma hesitação, atrevo-me a sugerir aos especialistas da antigüidade clássica a possível existência de uma ligação semântica entre o ritual, a arte e o jogo, oculta por detrás da palavra grega αγαλμαα. *Agalma* deriva de uma raiz verbal de significado muito complexo, no centro do qual se encontra a idéia de exultação ou jubilação, comparável ao alemão *jrohlocken,* freqüentemente utilizado em sentido religioso. Na periferia, há outros sentidos como "celebrar", "fazer resplandecer", "exibir", "regozijar-se", "adornar". O significado central do substantivo é o de ornamento, peça de exibição, objeto precioso, em resumo, uma coisa bela que é uma alegria para todo o sempre. A γαλματα αυκτς é um nome poético atribuído às estrelas. Finalmente, já bastante longe de tudo isto, *agalma* significa estátua, especialmente a estátua de um deus. Atrevo-me a sugerir que a palavra adquiriu este significado através de um termo intermédio que significa "dádiva votiva". Se efetivamente os gregos designavam a imagem de um deus, e portanto a essência da arte sacra, com um termo que exprimia uma jubilosa oferenda (exultante e exaltante), estamos aqui muito perto daquele ambiente de jogo sagrado que é tão característico do ritual arcaico. Quanto a tirar desta observação conclusões mais explícitas, é coisa que não sei se é lícito fazer.

Há muito tempo, apareceu uma teoria que pretendia explicar a origem das artes plásticas em função de um "instinto lúdico" *(Spielírieb)* inato[12]. É evidente que não se pode negar a existência de uma necessidade quase instintiva, espontânea, de ornamentar as coisas, e que seria possível considerá-la uma função lúdica. É uma necessidade bem conhecida por todos aqueles que, de lápis na mão, alguma vez tiveram que assistir a uma reunião aborrecida. Irrefletidamente, quase sem ter consciência do que fazemos, brincamos com linhas e planos, curvas e massas, e deste distraído garatujar vão surgindo arabescos fantásticos, estranhas formas animais ou humanas. Deixemos para os psicólogos a tarefa de atribuir aos "impulsos" inconscientes que quiserem esta suprema arte do tédio e da inanição. O que é inegável é que ela é uma função lúdica de ordem inferior, semelhante às brincadeiras dos primeiros anos da vida da criança, num momento em que a estrutura superior do jogo organizado ainda não está plenamente desenvolvida. Mas é impossível considerar uma função psíquica como esta explicação suficiente da origem dos motivos ornamentais na arte, e muito menos da criação plástica em seu todo. Não se pode aceitar que as divagações sem objetivo das mãos pudessem alguma vez ter dado origem a uma coisa como o estilo. Além disso,

[12] Schiller, *Ueber die aesthetische Erziehung des Menschen,* 1795, 14ª

essa necessidade plástica de maneira alguma se satisfaz com a simples ornamentação de uma superfície, pois se orienta em três direções: a decoração, a construção e a imitação. Se considerássemos toda arte derivada de um hipotético "instinto lúdico", evidentemente seríamos obrigados a fazer o mesmo com a arquitetura e a pintura. Seria absurdo considerar simples rabiscos as pinturas rupestres de Altamira, e atribuí-las ao "instinto lúdico" equivaleria a considerá-las assim. Quanto à arquitetura, essa hipótese simplesmente não tem cabimento algum, porque nessa arte o impulso estético está longe de ser o impulso dominante, como provam as construções das abelhas e dos castores. Embora a tese central mesmo assim afirmamos que a origem da arte não pode ser explicada em função de um "instinto" lúdico, por mais inato que este seja. É certo que quando contemplamos certos exemplos dos riquíssimos tesouros das artes plásticas achamos difícil afastar a idéia de jogo e de fantasia, de criatividade lúdica do espírito ou das mãos. O grotesco das máscaras de dança dos povos selvagens, a monstruosa confusão de figuras dos totens, as distorções caricaturais das formas humanas e animais, todos estes exemplos parecem sugerir que o jogo é a origem da arte. Mas é apenas uma sugestão.

Mas se no terreno das artes plásticas o fator lúdico parece ter uma importância muito menor do que nas que chamamos artes "musicais", o problema muda da figura quando passamos da *criação* das obras de arte para a maneira como elas são recebidas pelo meio social. Neste caso verificamos imediatamente que a habilidade plástica é um objeto de competição tão importante como qualquer outro. Na apreciação da arte também está presente aquele impulso agonístico cuja importância vimos ser imensa em diversos domínios da cultura. O desejo de desafiar um rival a realizar uma difícil e aparentemente impossível proeza de habilidade artística vem desde as origens da própria civilização. É o equivalente das diversas competições que encontramos nos domínios do conhecimento, da poesia e da coragem. Mas poderemos afirmar taxativamente que as obras-primas da habilidade artística, expressamente encomendadas, tiveram para a arquitetura a mesma importância que o concurso de enigmas teve para a filosofia, ou os duelos de canto e versificação para a poesia? Em outras palavras, será que as artes plásticas evoluíram na e através da competição? Antes de responder, é preciso ter bem presente que é praticamente impossível distinguir absolutamente entre a competição para produzir alguma coisa a competição para realizar uma -ação qualquer. As demonstrações de força e habilidade, como o feito de Ulisses, atravessando com uma flecha os buracos de uma dúzia de achas, pertencem inteiramente à esfera lúdica. Essas proezas não são obras de arte no sentido em que hoje as entendemos, mas ser capaz de praticá-las é uma arte. Na cultura arcaica e mesmo depois a palavra "arte" abrange quase todas as formas de destreza humana, e não apenas as que são criadoras. Esta conexão geral nos permite reencontrar o fator lúdico também nas obras-primas, no sentido mais restrito do termo, e não apenas nos diversos tipos de *tour de force.* Ainda hoje continua havendo esse tipo de competição em concursos como o Prêmio de Roma, que são uma forma especializada da imemorial competição onde cada um procura afirmar sua superioridade sobre todos os rivais e em todos os domínios. A arte e a técnica, a destreza e a capacidade criadora, estavam para o homem arcaico unidos no eterno desejo de ganhar. No grau mais baixo da escala social da competição situam-se as κελευσματα, ordens jocosas dadas pelo simposiarca grego aos participantes dos festins, semelhantes ao *poenitet* de uma época posterior. Os jogos de prendas e os de atar e desatar nós pertencem à mesma categoria. Neste último caso, temos certamente vestígios de um costume sagrado oculto por detrás do jogo. Quando Alexandre o Grande cortou o nó górdio comportou-se como um desmancha-prazeres em todos os sentidos, pois infringiu tanto as regras do jogo como as da religião.

São necessárias mais algumas explicações sobre o papel da competição na evolução da arte. Praticamente todos os exemplos conhecidos de competições em que foram dadas mostras de uma habilidade espantosa pertencem mais à mitologia, à lenda e à literatura do que propriamente à história da arte. O gosto pelo exorbitante e o miraculoso encontra seu terreno mais fértil nas estórias fantásticas contadas acerca dos artistas do passado. Os grandes portadores de cultura dos tempos primitivos, segundo as mitologias, inventaram todas as artes e ofícios que hoje constituem os tesouros da civilização em conseqüência de uma ou outra espécie de conquista, muitas vezes com risco da própria vida. Os Vedas dão a seu *deus faber* um nome especial: *tvashtar,* ou seja, aquele que faz. Foi ele que forjou o raio *(vajra)* para Indra. Participou de um concurso de destreza com os três *rbhu* ou artífices divinos, os quais fizeram os cavalos de Indra, o carro dos *Asvins* (os *Dioscuru* dos hindus) e a vaca milagrosa de Brhaspati. Os gregos tinham uma lenda sobre Politecnos e sua esposa Aeden, os quais se gabavam de amar-se mais um ao outro do que Zeus e Hera, ao que Zeus lhes enviou Eris (a Emulação), que os induziu a competir um com o outro em toda a espécie de trabalhos artísticos. Os anões artífices da mitologia nórdica pertencem à mesma tradição, assim como Wieland o Ferreiro, cuja espada era tão afiada que era capaz de cortar novelos de lã flutuando num rio. Assim também Dédalo, que sabia fazer tudo: construiu o Labirinto, fez estátuas que caminhavam, e uma vez, perante o problema de fazer passar um fio pelas sinuosidades de uma concha, resolveu-o amarrando o fio a uma formiga. Aqui, a proeza técnica encontra-se ligada ao enigma; mas, enquanto o bom enigma encontra solução num contato espiritual inesperado e surpreendente, num espécie de curto-circuito mental, a primeira muitas vezes se perde no absurdo, como na lenda da corda de areia usada para coser pedaços de pedra[13]. E uma análise correta só pode chegar à conclusão que os milagres dos santos do Cristianismo estão na continuação desta arcaica linha de pensamento. Não é preciso ir muito longe em hagiografia para encontrar sinais inequívocos das relações entre os relatos de milagres e o espírito lúdico.

Além de ser um tema dos mais freqüentes no mito e na lenda, o artesanato competitivo desempenhou um papel perfeitamente claro no desenvolvimento efetivo das artes e das técnicas. A competição em destreza, narrada pelo mito, que se estabeleceu entre Politecnos e Aedon teve de fato seus correspondentes na realidade histórica, como a competição entre Parrhasios e seu rival na ilha de Samos, para ver quem era capaz de executar a melhor representação da luta entre Ajax e Ulisses, ou a que se realizou nas festas Pítias entre Panainos e Timágoras de Calcis. Um outro exemplo é o da competição entre Fídias, Policleto e outros para a execução da mais bela estátua de uma Amazona. O caráter autenticamente histórico desses duelos é comprovado por diversos epigramas e inscrições.

No pedestal de uma estátua de Nice pode ler-se: "Isto foi feito por Panainos que foi também o autor da *acro-theria* do templo, tendo com isso ganho o prêmio"[14].

Tudo aquilo que se relaciona com o exame e a disputa pública deriva, em última análise, das formas arcaicas da competição, nas quais era preciso realizar uma obra de qualquer espécie. Esse tipo de competição técnica era tão freqüente nas corporações medievais como na universidade do mesmo período. Podiam ser encarregados da tarefa, indiferentemente, um indivíduo ou um grupo. De tal modo todo o sistema das corporações estava enraizado nos rituais do paganismo que, naturalmente, se caracterizava pela presença de um forte elemento agonístico. A obra-

---

13 *The Story of Ahikar,* ed. F. C. Conybeare, J. Rendei Harris and Agnes Smith Lewis, Cambridge, 1913.

14 V. Ehrenberg, *Osl und West,* p. 76.

prima que dava ao artesão o direito de entrar para a corporação dos mestres parece só bastante tardiamente ter passado a constituir um costume fixo e obrigatório, tendo sua origem em formas imemoriais de rivalidade social. As próprias corporações só em parte eram um produto de necessidades econômicas; só depois do século XI, com o ressurgimento da vida urbana, as corporações de artífices e comerciantes passaram a predominar, substituindo as velhas formas de associação baseadas no ritual. O sistema das corporações conservou até ao fim numerosos aspectos lúdicos de origem arcaica em formalidades como as cerimônias de iniciação, os discursos, as insígnias, os banquetes etc. Mas estes foram a pouco e pouco sendo substituídos pelos interesses puramente econômicos.

Há dois exemplos de competição em arquitetura no famoso livro de esboços de Villard de Honnecourt, arquiteto francês do século XIII. "Este presbitério," diz a legenda de um dos desenhos, "foi criado por Villard de Honnecourt e Pierre de Corbie em mútua competição" — *invenerunt inter-se disputando.* Em outro desenho, uma tentativa de conseguir o moto contínuo, diz ele: *"Maint jor se sunt maistre despute de faire torner une ruee par li seule"* (durante longo tempo os mestres discutiram a maneira de fazer uma roda girar sozinha)[15].

Qualquer um que não possua informação suficiente sobre a extensa história da competição em todas as sociedades poderá ser levado a pensar que as formas de arte competitiva que ainda hoje sobrevivem são inspiradas unicamente por considerações de utilidade e eficiência. Quando se oferece um prêmio ao melhor projeto de um edifício público, ou uma bolsa ao melhor estudante de um instituto de arte, parece ser suficiente o desejo de estimular a criatividade, de descobrir os maiores talentos e obter o melhor resultado prático. Não obstante, por detrás de todos estes objetivos de caráter prático está sempre subjacente a função lúdica originária da competição enquanto tal. É claro que é impossível determinar até que ponto o princípio de utilidade pesou mais do que a paixão agonística em certas circunstâncias históricas, como por exemplo quando a cidade de Florença organizou, em 1418, um concurso para o projeto da cúpula da catedral, de cujos catorze concorrentes foi Brunelesco o vencedor. Mas essa obra magnífica dificilmente poderia ser atribuída simplesmente a preocupações "funcionais". Dois séculos antes a mesma cidade de Florença possuía sua famosa "floresta de turres", sendo cada uma delas um monumento ao orgulho de uma das casas nobres e um desafio às restantes. Atualmente os historiadores da arte e da guerra concordam em considerar as torres florentinas mais como "torres de jactância" *(Prunktürme)* do que obras seriamente destinadas a uma finalidade defensiva. A cidade medieval oferecia um amplo espaço para a magnificência em suas idéias do jogo.

15 *Álbum de Villard de Honnecourt,* ed. H. Omont, p. XXIX, fol. 15.

11. Culturas e Períodos "sub specie ludi"

Não foi difícil mostrar a presença extremamente ativa de um certo fator lúdico em todos os processos culturais, como criador de muitas das formas fundamentais da vida social. O espírito de competição lúdica, enquanto impulso social, é mais antigo que a cultura, e a própria vida está toda penetrada por ele, como por um verdadeiro fermento. O ritual teve origem no jogo sagrado, a poesia nasceu do jogo e dele se nutriu, a música e a dança eram puro jogo. O saber e a filosofia encontraram expressão em palavras e formas derivadas das competições religiosas. As regras da guerra e as convenções da vida aristocrática eram baseadas em modelos lúdicos. Daí se conclui necessariamente que em suas fases primitivas a cultura é um jogo. Não quer isto dizer que ela nasça *do* jogo, como um recém-nascido se separa do corpo da mãe. Ela surge *no* jogo, e *enquanto* jogo, para nunca mais perder esse caráter.

Aceitando este ponto de vista como correto, e parece difícil não aceitá-lo, o problema que imediatamente se apresenta é o seguinte: será possível demonstrar esta afirmação? Será que efetivamente a cultura nunca se separa do domínio do jogo? Até que ponto será possível verificar a presença do elemento lúdico em épocas culturalmente mais desenvolvidas, requintadas e sofisticadas do que os períodos primitivos que até agora têm sido o objeto principal de nossa atenção? Por mais de uma vez estabelecemos um paralelo entre os exemplos do elemento lúdico na cultura arcaica e outros tirados do século XVIII e de nossa própria época. Sobretudo o século XVIII nos pareceu ser uma época cheia de elementos lúdicos e de ludicidade. Ora para nós este século é como se fosse apenas anteontem. Como seria possível termos perdido toda afinidade espiritual com um passado tão recente? É necessário terminar este livro procurando determinar em que medida o espírito lúdico continua vivo em nossa época, nas diferentes partes do mundo. Procuraremos abordar esta questão final através de um rápido exame de certos períodos da civilização ocidental desde o Império Romano.

A cultura do Império Romano é merecedora de toda a atenção, quanto mais não seja devido ao contraste estabelecido entre ela e a cultura helênica. À primeira vista, a sociedade romana parece possuir muito menos características lúdicas do que a grega. A essência da antigüidade latina pode ser resumida em qualidades como a sobriedade, a honestidade, a austeridade, o pensamento prático de ordem econômica e jurídica, a falta de imaginação e uma superstição completamente destituída de estilo. Suas ingênuas formas de culto trazem um cheiro de terra lavrada e de lareira. No tempo da República, a atmosfera da cultura ainda é a de um clã, de uma comunidade tribal, estágio do qual, a bem dizer, pouco se havia distanciado. A extrema preocupação com o Estado apresenta todas as características do culto caseiro, da adoração do *genius* (o espírito que habitava o lar). As concepções religiosas são pouco imaginativas e expressas de maneira muito pobre. A tendência para a personificação de toda e qualquer idéia que surge no espírito nada tem a ver com a capacidade de abstração, é mais um modo primitivo de pensamento, muito próximo do dos jogos infantis[1]. As figuras como Abundantia, Concórdia, Pietas, Pax, Virtus etc, não são cristalizações de um pensamento social altamente desenvolvido, são as idéias rudes e materialistas de uma comunidade primitiva que procura proteger seus interesses mediante um comércio positivo com os poderes superiores. Nada mais natural, assim, do que a importância de que se revestem as

[1] Ver *ante,* p. 151 e ss.

festividades no seio deste sistema de garantias religiosas. Não é por acaso que os romanos reservaram sempre para estes rituais o nome de *ludi,* porque era exatamente isso que eles eram, isto é, jogos. A importância do elemento lúdico na civilização romana está bem presente em sua estrutura acentuadamente ritualística, só que aqui os jogos não se revestiam da vivacidade de colorido e da brilhante imaginação que apresentam na civilização grega ou chinesa.

Roma foi crescendo até formar um império mundial. Foi ela que recebeu o legado do Velho Mundo que a havia precedido, a herança do Egito, do Helenismo e de metade do Oriente. Foi uma cultura alimentada pela superabundância de muitas outras culturas. A administração pública e o direito, a construção de estradas e a arte da guerra atingiram um estado de perfeição a que o mundo ainda não tinha assistido, e a literatura e a arte se enxertaram eficazmente no tronco helênico. Mas os alicerces desse majestoso edifício político continuaram sendo arcaicos, a razão de ser do Estado continuava assentando no terreno das obrigações ritualísticas. A partir do momento em que um político se apossava do poder supremo, sua pessoa e a idéia de sua autoridade eram imediatamente transpostas para o ritual. Ele se tomava Augusto, o portador do poder divino, a encarnação da essência do sagrado, o salvador, o restaurador, o propiciador da paz e da prosperidade, o prodigalizador e a garantia da abundância e do bem-estar. Todos os ansiosos desejos de prosperidade material e de preservação da vida próprios da tribo primitiva eram projetados no líder, que a partir daí passava a ser reconhecido como a epifania da divindade. Ou seja, idéias arcaicas envoltas numa nova e majestosa roupagem. O herói portador de cultura das épocas primitivas é ressuscitado através da identificação do príncipe romano como Hércules ou Apoio.

A sociedade que professava e propagava estas idéias era sob muitos aspectos uma sociedade extremamente adiantada. Os adoradores da divindade do imperador eram homens que haviam passado por todos os requintes da filosofia, da ciência e do gosto da Grécia, para chegar a uma atitude de ceticismo e descrença.

Quando Virgílio e Horácio glorificam, em sua poesia extremamente cultivada, a nova era que começa, não podemos impedir-nos de pensar que sua obra é um verdadeiro jogo cultural.

O Estado nunca é pura e simplesmente uma instituição utilitária. Ele se congela na superfície do tempo como as flores de gelo no vidro de uma janela, e é tão imprevisível, tão perecível e aparentemente tão inflexivelmente determinado pelo perfil de sua figura como elas. O que na realidade ocorre é a encarnação, no aglomerado de poder chamado Estado, de um impulso cultural surgido da colaboração de energias de origem completamente diferente umas das outras. Posteriormente, o Estado procura encontrar razões para sua existência, indo buscá-las na glória de uma determinada linhagem ou na excelência de um determinado povo. Na maneira como proclama o princípio que o anima, muitas vezes o Estado revela sua natureza fantástica, chegando mesmo aos extremos do absurdo e do comportamento suicida. O Império Romano tinha todos os traços desta irracionalidade fundamental, a qual procurava disfarçar arrogando-se direitos sagrados. Sua estrutura social e econômica era frágil e estéril. Todo o sistema da acumulação de reservas, da administração pública e da educação estava concentrado nas cidades, e não nos interesses do povo ou do Estado enquanto tal, mas apenas em benefício de uma minoria vivendo à custa de um proletariado deserdado. Na antigüidade, a unidade municipal sempre havia sido o núcleo, o centro ideal de toda a cultura e vida social, e assim continuava sendo, sem que disso tomassem consciência as classes dirigentes e cultas. Assim os imperadores não paravam de construir cidades, às centenas, indo até aos limites do deserto, e não surgiu nem uma voz que perguntasse se esses centros tinham qualquer possibilidade de se tornarem

organismos naturais ou de se tornarem órgãos de uma vida nacional sadia. Contemplando os eloqüentes vestígios dessa grandiosa edificação de cidades, surge-nos no espírito uma dúvida: se a função dessas cidades como centros culturais jamais teve alguma relação com seu pomposo esplendor. A julgar pela índole geral das conquistas culturais da Roma antiga, e apesar da magnificência do planejamento e da construção dessas cidades, elas nunca podem ter sido artérias importantes para a circulação de bens e serviços, nem poderiam ter conservado muito do que havia de melhor na cultura da antigüidade. Templos para uma religião em decadência, petrificada em formas tradicionais e permeada de superstição; salas e basílicas para uma administração e um judiciário que, devido às circunstâncias políticas e econômicas, iam pouco a pouco degenerando, sufocados por um sistema de escravidão, extorsão, corrupção e nepotismo patrocinado pelo Estado; circos e anfiteatros para jogos bárbaros e sanguinários, um teatro libertino, banhos públicos para um culto do corpo mais debilitante do que fortificante — nada disto é próprio de uma civilização sólida e duradoura. Na maior parte dos casos tratava-se apenas de exibicionismo, diversão ou fútil glória. O Império Romano era apenas uma fachada, corroída por dentro. A riqueza que permitia a liberdade dos mecenas, cujas inscrições jactanciosas dão uma impressão de magnificência, assentava realmente em bases muito frágeis, prontas a ruir ao primeiro golpe mais forte. A distribuição de alimentos nunca funcionou devidamente, e era o próprio Estado que roubava ao organismo sua saúde e sua riqueza.

Irradia sobre o conjunto desta cultura um falso brilho exterior. A religião, as artes e as letras sempre parecem protestar, com uma insistência suspeita, que tudo vai bem para Roma e seus filhos, que a abundância está assegurada e que a vitória está garantida para além de qualquer sombra de dúvida. É essa a linguagem que falam os altivos edifícios, as colunas, os arcos triunfais, os altares com seus afrescos e frisos, os murais e os mosaicos das residências. O sagrado e o profano estão completamente misturados na arte decorativa romana. Figuras de deuses caseiros apresentados com certa graça brincalhona e sem um estilo rígido aparecem rodeadas de alegorias tranqüilizadoras com sóbrios atributos comuns de luxo e abundância, distribuídos por gênios propícios. Há em tudo isto uma certa falta de seriedade, de refúgio no idílico, que demonstra a decomposição de uma cultura. O elemento lúdico impõe-se fortemente, mas não desempenha mais sua função orgânica na estrutura da sociedade.

Também a política dos imperadores baseia-se nesta constante necessidade de proclamar em altas vozes o bem-estar do Império e de todos os povos que o habitam. Só em pequena medida os objetivos desta política eram racionais — mas alguma vez terá sido diferente? É claro que a conquista de novos territórios visa a garantir a prosperidade e a segurança mediante a obtenção de novas regiões fornecedoras, e levando as fronteiras do Império para cada vez mais longe de seu vulnerável coração. A defesa da Pax Augusta é em si mesma um objetivo definido e racional. Mas a motivação utilitária está submetida a um ideal religioso. Os desfiles triunfais, as coroas de louros e a glória marcial não são meios para atingir um fim, são uma missão sagrada que o céu exige do imperador[2]. *O triunfus* é muito mais do que a celebração solene de uma vitória militar, é um ritual através do qual o Estado se recupera das tensões da guerra e consagra o restabelecimento do bem-estar. Na medida em que a base de toda política é a aquisição e a conservação do prestígio, este ideal agonístico primitivo permeia toda a estrutura colossal do Império Romano. Todas as nações pretendem que as guerras que empreenderam foram outras tantas gloriosas lutas pela preservação de sua existência. No que tange às guerras púnicas e gálicas, a República poderia justificar essa pretensão. O mesmo se verifica com o Império, no momento em que os bárbaros o cercam por todos os lados. Mas o

[2] Cf. M. Rostovtzeff, *Social and Economic History of lhe Roman Empire.* Oxford, 1926.

problema importante é sempre o de saber se o impulso bélico não é em grande medida agonístico, isto é, mais motivado pelo desejo do poder e da glória que por necessidades defensivas.

O exemplo mais claro da presença do elemento lúdico na sociedade romana é o grito por *panem et circenses*. Para ouvidos modernos, a tendência dominante é detectar neste grito pouco mais do que a necessidade de uma subvenção e de entrada livre nos cinemas sentida por um proletariado desempregado. Mas seu significado é mais profundo do que isso. A sociedade romana não podia viver sem os jogos. Estes eram tão necessários para sua existência como o pão, pois eram jogos sagrados e o direito que o povo a eles tinha era um direito sagrado. Sua função essencial não era a simples celebração da prosperidade que o grupo social havia já conseguido, e sim a consolidação desta e a garantia de mais prosperidade no futuro através do ritual. Os grandes e sangrentos jogos romanos eram uma sobrevivência do fator lúdico arcaico sob uma forma despotencializada. Pouca gente, dentre a embrutecida multidão de espectadores, tinha um mínimo de consciência das características religiosas inerentes a esses espetáculos, e a liberalidade do imperador nessas ocasiões se limitava a uma simples distribuição de esmolas, em escala gigantesca, a um proletariado miserável. Mais significativo se torna, portanto, da importância atribuída à função lúdica pela cultura romana, o fato de nenhuma das inúmeras cidades novas, literalmente construídas sobre a areia, ter deixado de erigir um anfiteatro, muitas vezes destinado a ser o único vestígio de uma brevíssima glória municipal a perdurar através dos séculos. Na cultura hispânica, as touradas são uma continuação direta dos *ludi* romanos, embora tenha sido precedida por formas mais próximas do torneio medieval do que a *corrida* atual, que se parece muito com os combates de gladiadores da antigüidade.

A distribuição de presentes à população urbana não era monopólio do imperador. Durante os primeiros séculos do Império, milhares de cidadãos de todas as regiões do país competiam na fundação e doação de salas, banhos públicos, teatros, na distribuição de alimentos, na instituição de novos jogos, sendo tudo isso registrado para a posteridade através de orgulhosas inscrições. Como qualificar o espírito que animava toda esta frenética atividade? Deveremos considerar esta munificência à luz da caridade cristã, como sua precursora? Nada poderia encontrar-se mais longe da verdade. O objetivo desta liberalidade e as formas de que se reveste falam uma linguagem totalmente diferente. Poderemos, então, atribuí-la ao *espírito público,* no sentido moderno? Sem dúvida, o prazer da dádiva na antigüidade era uma coisa mais próxima do espírito público do que da caridade cristã. Mas o que mais fielmente corresponde a esta mania de fazer doações grandiosas é o espírito do *potlatch*. Em todos esses casos o que se encontra é apenas a generosidade em vista da honra e da glória, com o fim de fazer mais do que o vizinho, e esta característica revela claramente o imemorial pano de fundo ritual e agonístico da civilização romana.

Também na literatura e na arte de Roma, o elemento lúdico está inequivocamente presente. A primeira caracteriza-se pelo panegírico enfático e pela retórica vazia, e a segunda, pela decoração superficial mal ocultando a pesada estrutura, e pelas paredes ornadas de quadrinhos de época, degenerando numa lânguida elegância. São caracteres como estes que marcam a última fase da cultura da Roma antiga com uma frivolidade inextirpável. A vida tornou-se um jogo cultural; continua presente a forma ritual, mas desapareceu o espírito religioso. Todos os impulsos espirituais mais profundos abandonam esta cultura superficial, procurando refúgio nas religiões dos mistérios. E quando finalmente o Cristianismo separa a civilização romana de seu fundamento ritual, este murcha rapidamente.

Falta ainda indicar uma prova curiosa da tenacidade do elemento lúdico na Roma antiga, que é a sobrevivência do princípio dos *ludi* no Hipódromo de Bizâncio. Na era cristã, a mania das corridas de cavalos foi completamente separada de suas origens rituais, continuando as corridas a ser um dos centros da vida social. As paixões populares, que antes eram satisfeitas com sangrentos combates entre homens e animais, tinham agora que se contentar com as corridas de cavalos, que passaram a ser um simples prazer profano, já sem caráter sagrado mas ainda capaz de atrair todo o interesse do público. O circo, no sentido mais literal da palavra, passou a ser não apenas o centro das corridas, mas também das rivalidades políticas e mesmo religiosas. As Sociedades de Corridas, conhecidas pelas quatro cores dos condutores de carros, eram, mais do que simplesmente as organizadoras das competições, instituições políticas reconhecidas. Os partidos eram chamados *demes,* e seus líderes eram os *demarcas.* Os generais que regressavam triunfalmente de uma campanha vitoriosa celebravam seu *triumphus* no Hipódromo, ocasião em que o imperador se mostrava ao povo e (às vezes) era administrada a justiça. Esta mistura de feriado e vida pública pouco tinha a ver com a unidade arcaica do jogo e do ritual, que dantes era vital para o desenvolvimento da cultura. Era o epílogo de uma civilização em decadência.

Tratei em outra obra[3], de modo tão extenso, o problema dos elementos lúdicos na Idade Média que basta aqui acrescentar algumas palavras. A vida medieval estava saturada de jogo. Ora são jogos populares desenfreados, permeados de elementos pagãos que haviam perdido seu significado sagrado para se transformarem em puro humor e bufoneria, ora os solenes e pomposos jogos da cavalaria, os jogos sofisticados do amor cortês etc. Poucas destas formas possuíam ainda alguma força criadora autêntica, a não ser no caso do ideal do amor cortês, que conduziu ao *dolce stil nuovo* e à *Vita Nuova* de Dante. Porque a Idade Média herdou da antigüidade clássica suas grandes formas culturais nos domínios da poesia, do ritual, do saber, da filosofia, da política e da guerra, e essas formas eram fixas. A cultura medieval era sob muitos aspectos rude e pobre, mas não pode ser considerada primitiva. Sua tarefa era a elaboração de material tradicional, cristão ou clássico, e assimilá-lo sob uma forma nova. Só quando não se enraizava na antigüidade, nem era alimentado pelo espírito eclesiástico ou greco-romano, havia lugar para uma intervenção do fator lúdico e para a criação de alguma coisa inteiramente nova. Foi o que aconteceu sempre que a civilização medieval se inspirou diretamente em seu passado celto-germânico ou em camadas ainda mais antigas. O sistema da cavalaria foi construído desta maneira (embora os estudiosos medievais tenham encontrado exemplos semelhantes nos heróis troianos e outros da antigüidade clássica), assim como muitos aspectos do feudalismo. Na consagração dos cavaleiros, nas cerimônias de investidura, nos torneios, na heráldica, nas ordens de cavalaria, nos votos, isto é, em todas as coisas relacionadas com o mundo arcaico, o fator lúdico exerce plenamente sua função, como autêntica força criadora. Uma análise mais detalhada mostraria sua presença em outros campos, como por exemplo no direito e na administração da justiça com seu constante uso de símbolos, gestos pré-fixados, fórmulas rígidas, estando o desenlace de um julgamento muitas vezes na dependência da exatidão da pronúncia de uma palavra ou de uma sílaba. Os casos de processos contra animais, coisa totalmente incompreensível para o espírito moderno, são exemplos deste extremo formalismo. Em resumo, a Idade Média conheceu uma influência extraordinária do espírito lúdico, não quanto à estrutura interna das instituições, que era de origem predominantemente clássica, mas quanto ao cerimonial através do qual essa estrutura era exprimida e ornamentada.

---

3 *O declínio da idade Média.*

Passemos agora a um rápido exame da época do Renascimento e do humanismo. Se houve alguma vez uma minoria plenamente consciente de sua superioridade que se esforçou por se separar do vulgo para viver a vida como se fosse um jogo de perfeição artística, essa minoria foi a elite cultural do Renascimento. Mais uma vez aqui é necessário sublinhar que o jogo não exclui a seriedade. O espírito do Renascimento estava muito longe de ser frívolo, e a vida como imitação da antigüidade era um jogo levado inteiramente a sério. A veneração pelos ideais do passado em matéria de criação plástica e de investigação intelectual caracterizava-se por uma violência, uma profundidade e uma pureza que ultrapassavam tudo o que podemos imaginar. Seria difícil dar exemplos de espíritos mais sérios do que os de Leonardo da Vinci e Miguel Ângelo, e no entanto é uma atitude lúdica que caracteriza toda a atmosfera espiritual do Renascimento. Essa busca da beleza e da nobreza da forma, ao mesmo tempo sofisticada e espontânea, é um exemplo de jogo cultural. Os esplendores do Renascimento não são mais do que uma mascarada alegre e solene, que se adorna com um passado fantástico e ideal. As figuras, alegorias e emblemas mitológicos, encontradas Deus sabe onde e cheias de todo um peso de significado histórico e astrológico, movimentam-se como as peças de um jogo de xadrez. As decorações fantasiosas da arquitetura e das artes gráficas renascentistas, com seu uso abundante de motivos clássicos, são muito mais conscientemente lúdicas do que as dos miniaturistas medievais que de vez em quando introduzem uma cena humorística em suas iluminuras. Há duas idealizações lúdicas por excelência, duas "Idades de Ouro do jogo", como poderíamos chamar-lhes nova vida na literatura e nas festas públicas. Seria difícil encontrar um poeta que encarnasse o espírito lúdico de maneira mais pura do que Ariosto, em cuja obra se exprime todo o ambiente da cultura renascentista. Houve alguma poesia tão desenvolta e tão absolutamente lúdica como a de Ariosto? A se dividir entre o patético-heróico e o cômico, numa esfera de harmonia quase musical, completamente afastada da realidade, mas, apesar disso, cheia das figuras mais vivas, e sobretudo com a alegria constante de sua linguagem sonora, Ariosto constitui, por assim dizer, a demonstração da identidade entre o jogo e a poesia.

A palavra "Humanismo" desperta imagens menos coloridas, ou mais sérias, se se quiser, do que o Renascimento. No entanto, tudo o que dissemos sobre a ludicidade do Renascimento se aplica também ao humanismo. Era, em grau ainda maior que ele, exclusivo de um círculo de iniciados e pessoas "por dentro". Os humanistas cultivavam um ideal de vida formulado no mais rigoroso acordo com uma antigüidade imaginária. Chegaram até a conseguir exprimir sua fé cristã em latim clássico, o que lhe deu mais do que um toque de paganismo. Muitas vezes foi exagerada a importância destas tendências pagãs, mas não há dúvida que o cristianismo dos humanistas era mesclado de um certo artifício, mesmo de um certo artificialismo, algo de não inteiramente sério. A linguagem dos humanistas nunca chegou a ter um tom absolutamente cristão. Calvino e Lutero nunca puderam suportar o tom usado pelo humanista Erasmo para falar das coisas sagradas. Erasmo! todo o seu ser parece irradiar o espírito lúdico. E não é apenas nos *Colóquios* e no *Elogio da loucura* que ele se manifesta, mas também nos *Adágios,* essa espantosa coleção de aforismos coligidos na literatura grega e latina e comentados com uma levíssima ironia e um humor incomparável. Suas inúmeras cartas, e às vezes seus mais profundos tratados de teologia, estão cheios daquele espírito mordaz sem o qual ele nunca consegue passar inteiramente.

Quem examinar a multidão de poetas renascentistas que vão desde os *grands rhétoriqueurs* como Jean Molinet e Jean Lemaire de Belges até aos produtos da plenitude do Renascimento como Sannazaro ou Guarino, os criadores das novas pastorais que tanto estiveram em moda, não pode deixar de encontrar em seu gênio um caráter

essencialmente lúdico. Não pode haver mais intensa presença do jogo do que na obra de Rabelais, que é a própria encarnação do espírito lúdico. O ciclo do *Amadis da Gália* reduz a aventura heróica a pura farsa, ao passo que Cervantes continua sendo até hoje o grande mágico do riso e das lágrimas. No *Heptameron* de Margarida de Navarra temos uma estranha mistura de lascívia e platonismo. Mesmo a escola jurídica dos humanistas, em suas tentativas de dar ao direito um certo estilo e beleza estética, dá mostras do poderoso espírito lúdico da época.

Uma coisa que se tornou moda, ao falar do século XVII, é aplicar o termo "barroco" muito fora de seu campo de aplicação original. Em vez de simplesmente designar um estilo arquitetônico e escultórico mais ou menos definido, o "barroco" passou a abranger um vasto complexo de idéias mais ou menos vagas acerca da essência da civilização do século XVII. Essa moda teve início entre os estudiosos alemães e acerca de quarenta anos atrás, adquirindo popularidade sobretudo através do *Declínio do Ocidente* de Spengler. A pintura, a poesia, a literatura, e até a política e a teologia, em resumo, todos os domínios da arte e do saber do século XVII passaram a ser medidos com uma certa idéia preconcebida do "barroco". Alguns aplicam o termo ao início da época, marcada por uma imaginação exuberante, e outros ao rigor majestoso das fases mais tardias. De uma maneira geral, esse termo está associado à idéia do exagero consciente, de alguma coisa voluntariamente imponente, deliberadamente irreal. As formas barrocas são, no sentido forte da expressão, formas artísticas. Mesmo quando representam temas sagrados, há um fator estético deliberado que se impõe de tal maneira que se torna difícil para a posteridade acreditar que o tratamento do tema tenha derivado de uma emoção religiosa sincera.

Esta tendência geral para o exagero, tão característica do barroco, encontra sua mais pronta explicação no conteúdo lúdico do impulso criador. Para apreciar plenamente as obras de Rubens, Bernini ou o príncipe dos poetas holandeses, Joost van den Vondel, é preciso estarmos prontos para apreciar essa forma de expressão *cum grano salis*. Em relação a isto há uma objeção possível, que essa afirmação pode aplicar-se à maior parte da criação poética e artística; mas isso seria mais uma prova de nossa afirmação central, a da importância fundamental do jogo. Mas o elemento lúdico manifesta-se no barroco no mais alto grau. Seria inútil tentarmos averiguar até que ponto o artista pretende que sua obra seja completamente séria, em primeiro lugar porque ninguém seria capaz de determinar com uma exatidão total quais são as intenções de um artista, e em segundo lugar porque as intenções subjetivas de um artista têm muito pouca importância. Uma obra de arte é uma coisa *sui generis*. É o que se verifica no caso de Hugo Grotius, por exemplo. Hugo Grotius era um homem destituído de humor e animado por um amor sem limites pela verdade. Dedicou sua obra--prima, o imortal monumento de seu espírito, *De jure belli ac pacís,* ao rei de França, Luís XIII. E a dedicatória é um exemplo flagrante da mais enfática extravagância barroca, versando sobre a universalmente reconhecida e inestimável justiça do rei, capaz de eclipsar a grandeza da Roma antiga etc. Será que Grotius pensava tudo isso? Será que ele mentiu? Não, ele simplesmente escreveu a dedicatória segundo a moda da época.

Seria difícil encontrar outro século tão marcado pelo espírito do tempo como o século XVII. O estilo geral da maneira de viver, do pensamento e da aparência exterior é profundamente marcado pelo que nos habituamos, à falta de termo mais adequado, a chamar "barroquismo", e um dos exemplos mais típicos é o vestuário da época. Deve salientar-se antes de mais que esse estilo característico se verifica mais no vestuário masculino do que no feminino, e sobretudo no traje completo de corte. A moda masculina apresenta uma ampla margem de variação ao longo do século. Esta mostra uma tendência para afastar-se cada vez mais da simplicidade e da naturalidade até

1665, momento em que essa deformação chegou ao auge. O gibão tornou-se tão curto que não passava das axilas, ficando três quartos da camisa aparecendo entre o gibão e a calça, tendo-se esta última tomado tão exageradamente curta e larga que ficou irreconhecível. O *rhingrave* a que se refere Molière e outros tinha toda a aparência de uma pequena saia e era geralmente interpretado como tal, até que há vinte anos atrás foi descoberto num guarda-roupa inglês um espécime dessa peça de vestuário, verificando-se que afinal de contas se tratava de uma calça. Esse traje fantástico era todo coberto de fitinhas, lacinhos e rendinhas, mesmo em volta dos joelhos. Apesar de todo este ridículo, a elegância e a dignidade salvavam-se graças sobretudo à capa, ao chapéu e à peruca.

A peruca mereceria um capítulo à parte, não só na história do vestuário como também na história da civilização. Não há exemplo mais flagrante do caráter lúdico do impulso cultural do que a peruca tal como era usada nos séculos XVII e XVIII. Só uma visão histórica muito imperfeita permitiu que se chamasse ao século XVIII *a idade da peruca,* pois, na realidade, ela era muito mais característica no século XVII, e muito mais curiosa. É uma autêntica ironia que a seríssima época de Descartes, Pascal e Spinoza, de Rembrandt e de Milton, da fundação de colônias em todo o mundo, dos ousados navegadores, dos mercadores aventureiros, do florescer da ciência e dos grandes moralistas, seja ao mesmo tempo a época de um objeto tão cômico como a peruca. Por volta da década de 1620 podemos seguir, através da pintura, a passagem dos cabelos curtos às longas cabeleiras, e logo depois da metade do século a peruca passa a ser obrigatória para todos os que. pretendem identificar-se como nobres, conselheiros, jurisconsultos, militares, eclesiásticos ou mercadores. Até os almirantes a usam como último toque de seu traje de gala. Na década de 1660 chega-se à forma suntuosa e esquisita, a chamada *allonge,* peruca de fundo largo, exemplo inultrapassável em esplendor, exagero e ridículo da loucura da moda da época. Mas não basta fazer troça dessa duradoura moda da peruca, que merece' a maior atenção. O ponto de partida é, evidentemente, o fato de as longas cabeleiras usadas nas décadas de 1630 e 1640 exigirem da maioria dos homens mais do que a natureza lhes havia oferecido. A peruca começou por ser um substituto para a falta de cabelo, uma imitação da natureza, portanto. Mas logo que a peruca passou a ser um elemento da moda corrente ela rapidamente abandonou toda pretensão de imitar as cabeleiras naturais, tornando-se um autêntico elemento de estilo. Estamos portanto, quase desde início, perante uma obra de arte. A peruca emoldurava o rosto à maneira de uma moldura de quadro, e acontece que o emolduramento das obras pictóricas é mais ou menos contemporâneo da moda da peruca. Serviu para isolar o rosto, dando-lhe um ar falsamente nobre, como se o elevasse a um poder mais alto. É, portanto, o apogeu do barroco. No tipo *allonge* as dimensões tornam-se perfeitamente hiperbólicas, mas o conjunto da moda conserva uma elegância, uma grandeza cheia de naturalidade que quase chega a ser majestosa, inteiramente adequada para exprimir o estilo e a época do jovem Luís XIV. Neste caso é preciso reconhecer, apesar de toda estética, que é atingido um efeito de verdadeira beleza: a peruca *allonge é* um exemplo de arte aplicada. Mas convém não esquecer, ao contemplar os retratos da época, que a ilusão de beleza por eles provocada é incomparavelmente maior do que jamais poderá ter sido para os contemporâneos que viam os modelos vivos (demasiado vivos) dessa arte. A pintura e a gravura mostram só os aspectos mais agradáveis, deixando de lado os que o são menos, como a falta de limpeza.

O que há de notável na moda da peruca não é somente que, apesar de antinatural, incômoda e anti-higiênica, ela tenha durado um século e meio, o que basta por si só para mostrar que ela não nasceu de um simples capricho, mas que ela se tenha pouco a pouco afastado da forma do cabelo natural, tornando-se cada vez mais

estilizada. Esta estilização dá-se de três maneiras: com pó, caracóis ou laços. No momento da passagem do século só se usava peruca empoada, desaparecendo as perucas pretas, castanhas ou louras para dar lugar a um branco ou cinzento uniforme. Continua a ser um mistério quais as razões culturais ou psicológicas do hábito de empoar as perucas, mas não há dúvida que os retratos mostram esta moda de maneira muito favorável. Depois, cerca dos meados do século XVIII, a peruca passa a ter caracóis pesados e regulares sobre as orelhas, com o topete muito alto e um laço na nuca. Desapareceu toda e qualquer pretensão de imitar a natureza; a peruca passou a ser um puro e simples ornamento.

Falta ainda referir de passagem dois aspectos. As mulheres só usavam peruca quando a ocasião assim exigia, mas de maneira geral seus penteados seguiam a moda masculina, até o momento em que, perto do final do século XVIII, ultrapassou todos os limites da extravagância e do artificialismo. O outro aspecto é que o domínio da peruca nunca chegou a ser absoluto, mesmo quando as classes mais pobres começaram a seguir a moda com perucas de algodão ou qualquer outro material. Mas, enquanto os atores trágicos representavam o teatro clássico usando peruca segundo a moda da época, já desde o início do século XVIII é relativamente freqüente ver retratos de jovens usando cabelo comprido natural, sobretudo na Inglaterra. Em minha opinião, isto indica a existência de uma corrente subterrânea de sentido oposto, em direção à liberdade e à facilidade, ao à-vontade deliberado, que se afirma com Watteau e percorre todo o século XVIII como um protesto contra o artificialismo, uma desforra de tudo o que era natural e inocente. O que aqui transparece são as sementes do rousseauísmo e do romantismo. Seria uma tarefa das mais interessantes e importantes investigar esta mesma tendência em outros domínios da cultura, e certamente se estabeleceriam numerosas ligações com o jogo. Mas essa pesquisa nos levaria longe demais. Basta aqui que nossa longa digressão sobre a peruca mostre que este fenômeno é um dos exemplos mais flagrantes da intervenção do elemento lúdico na cultura.

A Revolução Francesa pôs fim à moda da peruca, sem todavia a ter eliminado bruscamente. A história dos penteados e das barbas na época subseqüente é uma mina de interessantes ensinamentos, que até aqui quase não foi explorada. Mas este é outro aspecto que temos de nos abster de analisar.

Se verificamos no período a que chamamos barroco a presença de um vivo elemento lúdico, com muito mais razão devemos encontrá-lo no período rococó que se seguiu. Também este termo sofreu uma ampliação geral de significado, talvez um pouco menos em inglês, que tem menos tendência para abstrações nebulosas do que certas línguas continentais. Mas mesmo que seja tomado simplesmente no sentido de um determinado estilo artístico, a palavra rococó possui tantas associações com o jogo e com a ludicidade em geral que quase poderia servir para defini-los. Não haverá além disso, na própria idéia de "estilo" em arte, a aceitação implícita de um certo elemento lúdico? Não será o próprio surgimento do estilo um jogo do espírito em busca de novas formas? O estilo depende dos mesmos elementos que o jogo, do ritmo, da harmonia, da mudança e da repetição regular, da tensão e da cadência. O estilo e a moda estão mais aparentados do que a estética ortodoxa habitualmente admite. Na moda, o impulso estético é adulterado por toda espécie de emoções extrínsecas, o desejo de agradar, a vaidade, o orgulho, ao passo que no estilo ele é cristalizado numa forma pura. Mas o estilo e a moda, e portanto a arte e o jogo, poucas vezes foram reunidos tão inseparavelmente como no rococó, exceto talvez na cultura japonesa. Os exemplos podem ir desde uma peça de porcelana de Meissen ou um idílio pastoral (tendo este atingido um requinte de delicadeza só comparável às obras de Virgílio), ou um quadro de Watteau ou Lancret, ou um interior do século

XVIII, ou o ingênuo entusiasmo pelo exotismo que introduziu na literatura encantadoras e sentimentais figuras de turcos, indianos e chineses: mas em toda esta diversidade a impressão de jogo não desaparece nem um só momento.

Mas há aspectos mais profundos desta qualidade lúdica da civilização setecentista. A arte da política nunca foi tão abertamente um jogo como nessa época de cabalas secretas, intrigas e aventuras que produziu figuras como Alberoni, Ripperda e Teodoro Neuhoff, rei da Córsega. Ministros e príncipes, tão irresponsáveis como onipotentes, livres que estavam de quaisquer incômodos tribunais internacionais, podiam a qualquer momento jogar com os destinos de seus países, com um sorriso nos lábios e termos corteses, como se estivessem apenas movimentando uma pedra de jogo de xadrez. Foi uma sorte para a Europa que as conseqüências desta política de vistas curtas fossem limitadas por outros fatores, como a lentidão das comunicações e o poder relativamente reduzido dos instrumentos de destruição de que dispunham. Mas, mesmo assim, os resultados deste jogo político foram suficientemente desastrosos.

Quanto ao domínio cultural, em toda a parte encontramos um ambicioso espírito de emulação, que se manifesta nos clubes, nas sociedades secretas, nos salões literários, nos grupos artísticos, nas irmandades, círculos e conventículos. Todo interesse ou ocupação que se possa imaginar servia de motivo para a associação voluntária. Colecionar coisas raras e curiosidades naturais era a paixão dominante. Não significa isto que todos esses impulsos fossem destituídos de valor, pois, pelo contrário, foi precisamente o abandono total ao jogo que os tornou elementos extremamente fecundos do ponto de vista cultural. O espírito lúdico inspira também as controvérsias literárias e científicas, que constituíam uma parte importante das distrações mais elevadas da elite internacional que as promovia. O seleto público leitor para o qual Fontenelle escreveu seus *Entretiens sur la pluralité des mondes* estava constantemente desagregando-se e reaglutinando-se em função desta ou daquela questão controversa. Toda a literatura setecentista é feita de figuras puramente lúdicas: abstrações, pálidas alegorias, ocas máximas morais. A obra-prima da literatura lúdica, o *Rape of the Lock* de Pope, só poderia ter surgido nessa época.

O nosso século demorou muito a reconhecer o elevado nível da arte do século XVIII. O século XIX não tinha mais qualquer espécie de sensibilidade para suas qualidades lúdicas, deixando simplesmente de ver a seriedade subjacente. No luxo e na exuberância da ornamentação rococó a época vitoriana não soube ver mais do que artifício e fraqueza, deixando de apreciar a ornamentação musical que oculta a linha reta. Não soube compreender que por detrás de todo esse requinte o espírito da época estava procurando um caminho para o regresso à natureza, mas um caminho dotado de um estilo. Preferiu ignorar o fato de nas obras-primas da arquitetura desse século a ornamentação jamais prejudicar as linhas sóbrias e severas dos edifícios, preservando sempre a nobre dignidade de suas proporções harmoniosas. Foram poucos os períodos artísticos que souberam equilibrar o jogo e a seriedade de maneira tão graciosa como o rococó, e conseguiram harmonizar tão perfeitamente o elemento plástico e o elemento musical.

A música, como já sugerimos, é a expressão mais alta e mais pura da *facultas ludendi*. Talvez não seja ousadia atribuir a suprema importância da música setecentista ao perfeito equilíbrio existente entre seu conteúdo lúdico e seu conteúdo estético. Enquanto fenômeno puramente acústico, a música foi apurada e enriquecida de diversas maneiras. Os velhos instrumentos foram aperfeiçoados, novos instrumentos foram inventados, e o resultado foi a orquestra adquirir maior volume de som e maior amplitude de modulação. As vozes femininas passaram a

desempenhar um papel mais importante nos espetáculos musicais. À medida que a música instrumental ia adquirindo preponderância sobre a música simplesmente vocal, sua dependência em relação às palavras foi diminuindo, tornando-se mais sólida sua situação de arte independente. Também contribuiu para tal fato a secularização da vida, que se tornava cada vez maior. A prática da música por si mesma adquiriu um lugar cada vez mais importante, embora, dado que as composições eram sobretudo encomendadas para fins litúrgicos ou festivos, ela estivesse longe de desfrutar da publicidade verificada nos tempos atuais.

Tudo isto mostra claramente o conteúdo lúdico da música do século XVIII, sua função como jogo social. Mas, até que ponto se poderá considerar lúdico seu conteúdo estético? A resposta poderia ser um desenvolvimento da concepção que já apresentamos, segundo a qual as próprias formas musicais são formas lúdicas. Tal como o jogo, a música assenta na aceitação voluntária e na rigorosa aplicação de um sistema de regras convencionais: ritmo, tonalidade, melodia, harmonia etc. Isto continua sendo verdade mesmo quando são abandonadas todas as regras por nós conhecidas. O caráter convencional dos valores musicais é uma coisa evidente para todos aqueles que têm conhecimento da imensa diversidade da música nas várias partes do mundo. Não há nenhum princípio acústico uniforme que estabeleça uma ligação entre a música javanesa ou chinesa e a ocidental, ou entre a medieval e a moderna. Cada civilização possui suas convenções musicais próprias, e, regra geral, o ouvido só aceita as formas acústicas a que está habituado. Esta diversidade constitui uma nova demonstração de que a música é essencialmente um jogo, um contrato válido dentro de certos limites definidos, que não tem nenhuma finalidade útil que não seja dar prazer, relaxamento, e uma elevação do espírito. A necessidade de uma preparação extenuante do intérprete e do compositor, a exatidão e o rigor do cânone do que é ou não é permitido, o fato de cada música proclamar que é a única norma válida de beleza são todas características típicas de sua qualidade lúdica. E é precisamente esta qualidade lúdica que torna suas leis mais rigorosas do que as de qualquer outra arte. Toda e qualquer infração das regras estraga imediatamente o jogo.

O homem das épocas arcaicas tinha plena consciência de que a música era uma força sagrada capaz de despertar emoções e, além disso, era um jogo. Só muito mais tarde ela passou a ser apreciada como uma contribuição importante para a vida e a expressão da vida, em resumo, como uma arte no sentido atual da palavra. Apesar de sua fecundidade musical, mesmo o século XVIII tinha uma concepção muito elementar da função emocional da música, como se vê através de sua banal interpretação por Rousseau, em termos de sons imitativos da natureza. O surgimento tardio de uma psicologia da música é bastante elucidativo quanto à nossa referência a um certo equilíbrio entre o conteúdo lúdico e o conteúdo estético na música do século XVIII. Mesmo Bach e Mozart pouca consciência podiam ter de estarem praticando algo mais do que o mais nobre dos passatempos — *diagoguê* no sentido de Aristóteles, pura diversão. E não terá sido precisamente esta sublime ingenuidade que lhes permitiu atingir a máxima perfeição?

Poderia parecer inteiramente lógico recusar ao período que se seguiu ao rococó todo e qualquer vestígio do elemento lúdico. A época do neoclassicismo e dos alvores do romantismo está associada à mais extrema seriedade, a figuras melancólicas, a uma tristeza impenetrável, a uma sociedade lacrimejante, enfim, características que parecem excluir a própria possibilidade do jogo. Mas um exame mais atento mostra que se passa precisamente o contrário. Se jamais um estilo e um *Zeitgeist* surgiram através do jogo, isso ocorreu nos meados do século XVIII. Quanto ao neoclassicismo, o espírito europeu, que constantemente recorre à antigüidade como sua grande fonte de ideais,

sempre soube encontrar nos clássicos o que precisava em cada época dada. Pompéia ergueu-se oportunamente de seu túmulo para enriquecer com novos temas uma época que tendia para uma graciosidade fria e lapidar, para uma macieza marmórea. O classicismo de Adam, Wedgwood e Flaxman nasceu do gosto leve e lúdico do século XVIII.

O romantismo possui tantas faces quantas eram suas vozes. Considerado como uma corrente ou um movimento surgido por volta de 1750, pode ser definido como uma tendência para remeter toda a vida emocional e estética para um passado idealizado onde tudo aparece como que através de uma névoa, carregado de mistério e de terror. Ora o próprio recortar desse espaço ideal para o pensamento constitui por si só um processo lúdico. Contudo, há outros aspectos a considerar. Praticamente podemos ver como o romantismo nasce através do jogo, como fenômeno literário e histórico. As cartas de Horace Walpole constituem seu certificado de nascimento. Sua leitura nos enche da crescente convicção de que esse homem notável, que mais do que ninguém merece ser considerado o pai do romantismo, no fundo era extremamente classicista em suas opiniões e tendências. Para ele, que mais do que ninguém contribuiu para dar forma e substância ao romantismo, este não passava de um passa-tempo. Escreveu *O castelo de Otranto,* esse primeiro e estranhíssimo exemplo de romance de terror em ambiente medieval, em parte por capricho e em parte por fastio. O *bric-à-brac* de antigüidades "góticas" que enchia sua casa de Strawberry Hill não constituía a seus olhos nem arte nem relíquias sagradas, mas apenas simples "curiosidades". Pessoalmente, de modo algum era partidário do estilo "gótico", que considerava *trifling,* uma bagatela, e desprezava os que o eram. Limitava-se simplesmente a brincar um pouco com os estados de alma.

Ao mesmo tempo que o "goticismo", o sentimentalismo vai ganhando terreno na vida e na literatura européia. O reinado desta trêmula condição, que durou pelo menos um quarto de século num mundo cujo pensamento e cuja ação estava muito longe da delicadeza de alma de heroínas lacrimosas, tem seu melhor termo de comparação no ideal do amor cortês dos séculos XII e XIII. Em ambos os casos verifica-se que toda a classe alta era dominada por um ideal excêntrico e artificial da vida e do amor. Ê claro que a elite do século XVIII era muito mais ampla do que a do mundo feudal aristocrático no período que vai de Bertran de Born até Dante. O sentimentalismo é uma das primeiras rodas literárias em que o aristocrata é manifestamente substituído pelo burguês. Todos os ideais sociais e educacionais da época faziam parte de sua bagagem intelectual. Mesmo assim, há uma flagrante semelhança entre os dois casos. Todas as emoções pessoais, desde o berço até ao túmulo, são elaboradas em alguma forma artística. Tudo gira em tomo do amor e do casamento, mas implicando ao mesmo tempo outras condições e outras relações da vida: a educação, as relações entre pais e filhos, as idéias da doença e da cura, da morte e do luto. O sentimentalismo encontra na literatura seu elemento, mas a vida real se adapta até certo ponto às exigências do novo estilo de vida.

Mais do que nunca se coloca aqui o problema da seriedade. Quem defendia mais sinceramente e sentia mais profundamente o espírito da época: os humanistas e os homens do barroco ou os românticos e sentimentais dos séculos XVIII e XIX? Parece óbvio que os primeiros defendiam com mais convicção os ideais clássicos como única norma válida do que os devotos do gótico faziam com sua vaga visão de um passado de sonho. Apesar disso, o sentimentalismo é em minha opinião mais profundo. O patrício do século XVII que se vestia com o que pensava serem trajes "antigos" a fim de posar para seu retrato sabia muito bem que se estava mascarando de senador romano. Estava fora de questão a possibilidade de viver efetivamente o modelo de virtude cívica proclamado por suas vestes. Mas, enquanto há sem dúvida um elemento lúdico predominante na *Totentanz* de Goethe, os leitores de

Julie e Werther procuravam muito a sério viver de acordo com o ideal sentimentalista, saindo-se muitas vezes horrivelmente bem. Por outras palavras, o sentimentalismo era uma *imitatio* mais autêntica do que a pose ciceroniana ou platônica dos humanistas e de seus sucessores do barroco. O fato de um espírito livre como Diderot ser capaz de entusiasmar-se com o exibicionismo sentimental da *Maldição paterna* de Greuze, e de Goethe e mesmo Napoleão se entusiasmarem com a poesia de Ossian, parece constituir uma prova de nossa afirmação.

E, contudo ... o esforço de adaptação da vida e do pensamento ao código sentimental não pode ter sido tão profundo como isto nos levaria naturalmente a supor. O ideal era constantemente desmentido pelos fatos brutais da vida individual e da história contemporânea. Sob forma diferente do puro cultivo literário da sensibilidade, talvez fosse apenas em comoventes cenas da vida familiar e na contemplação da natureza (sobretudo em suas formas tempestuosas) que o sentimentalismo se exercesse plenamente.

Quanto mais nos aproximamos de nossa época, mais difícil se torna determinar objetivamente o valor de nossos impulsos culturais. Surge um número crescente de dúvidas quanto ao caráter lúdico ou sério de nossas ocupações, e com essas dúvidas aparece uma incômoda sensação de hipocrisia, como se a única coisa de que pudéssemos ter certeza fosse o "faz de conta". Mas convém não esquecer que este equilíbrio instável entre a seriedade e o fingimento é parte integrante da cultura enquanto tal, e que o fator lúdico faz parte do núcleo central de todo ritual e de toda religião. Portanto, é inevitável que sempre voltemos a cair nesta ambigüidade fundamental, que só se torna efetivamente perturbadora nos fenômenos culturais de caráter não ritualístico. Assim, não há nada que nos impeça de interpretar como jogo qualquer fenômeno cultural que se apresente como inteiramente sério. Mas, na medida em que o romantismo e outros movimentos semelhantes se afastam do ritual, é inevitável que a interpretação que deles procuramos fazer seja acompanhada pela mesma incômoda ambigüidade.

Parece haver pouco lugar para o jogo no século XIX. Já no século XVIII o utilitarismo, a eficiência prosaica e o ideal burguês do bem-estar social (elementos que foram fatais para o barroco) haviam deixado uma forte marca na sociedade. Estas tendências foram exacerbadas pela revolução industrial e suas conquistas no domínio da tecnologia. O trabalho e a produção passam a ser o ideal da época, e logo depois o seu ídolo. Toda a Europa vestiu roupa de trabalho. Assim, as dominantes da civilização passaram a ser a consciência social, as aspirações educacionais e o critério científico. Com o imenso desenvolvimento técnico e industrial, da máquina a vapor à elétrica, vai ganhando terreno a ilusão de que o progresso consiste na exploração da energia solar. Em conseqüência, pôde aparecer e mesmo ser acreditada a lamentável concepção marxista segundo a qual o mundo é governado por forças econômicas e interesses materiais. Este grotesco exagero da importância dos fatores econômicos foi condicionado por nossa adoração do progresso tecnológico, o qual por sua vez foi fruto do racionalismo e do utilitarismo, que destruíram os mistérios e absolveram o homem da culpa e do pecado. Mas esqueceram de libertá-lo da insensatez e da miopia, e a única coisa de que ele passou a ser capaz foi de adaptar o mundo à sua própria mediocridade.

Este é o aspecto mais negativo do século XIX. Mas as grandes correntes do pensamento da época, sob todos os pontos de vista, eram adversas ao fator lúdico na vida social. Nem o liberalismo nem o socialismo contribuíram para ele em alguma coisa. A ciência analítica e experimental, a filosofia, o reformismo, a igreja e o estado, a economia, tudo no século XIX se revestia da mais extrema seriedade. Mesmo em arte e em literatura, depois de passado o entusiasmo romântico, a imemorial associação com o jogo passou a ser considerada pouco

respeitável. O realismo, o naturalismo, o impressionismo e todas as outras monótonas escolas literárias e artísticas eram mais destituídas de espírito lúdico do que qualquer dos estilos anteriores. Jamais se tomou uma época tão a sério, e a cultura deixou de ter alguma coisa a ver com o jogo. As formas exteriores já não se destinavam a criar a aparência, ou a ficção, se se quiser, de um modo de vida ideal e mais elevado. Não há sintoma mais flagrante da decadência do fator lúdico do que o desaparecimento de todos os aspectos imaginativos, fantasiosos e fantásticos do vestuário masculino após a revolução francesa. As calças compridas, que eram até então o traje típico dos camponeses, pescadores e marinheiros de muitos países (como se vê pelas figuras da *Commedia dell'Arte),* passaram de repente a ser a moda para cavalheiros, juntamente com uma certa desordem do cabelo que exprimia o *pathos* da revolução. O estilo despenteado também atingiu a moda feminina, conforme pode ver-se no retrato da rainha Luísa da Prússia por Schadow. Se a moda excêntrica conheceu ainda uma última convulsão nos excessos dos *incroyables* e das *merveilleuses* e nos trajes militares da era napoleônica (exibicionistas, românticos e pouco práticos), a fantasia estava condenada a desaparecer inteiramente da moda. A partir daí, o vestuário masculino tornou-se cada vez mais amorfo e incolor, sujeito a cada vez menos transformações. O elegante cavalheiro de antanho, resplandecente no traje de gala que refletia sua dignidade, passa agora a ser um cidadão respeitável. O vestuário deixou de permitir que ele brincasse de herói ou de guerreiro. Com a cartola, é como se ele se coroasse com o símbolo de sua sobriedade. Só em extravagâncias mínimas o elemento lúdico se afirma no vestuário masculino, em variações imperceptíveis como calças justas, gravata larga e colarinho alto. Depois, desaparece todo vestígio de elemento decorativo, do qual resta apenas uma sombra no traje de cerimônia. Desaparecem completamente as cores alegres, e os tecidos suntuosos são substituídos por tecidos rudes de origem escocesa. A casaca, que outrora fora elemento indispensável no guarda-roupa de todo cavalheiro, terminou sua carreira secular como traje próprio dos criados de restaurante, cedendo lugar ao paletó. Praticamente deixou de haver variações, a não ser na moda esportiva. Se alguém hoje decidisse vestir-se à maneira de 1890, no máximo daria a impressão de ter um alfaiate um pouco esquisito.

Este nivelamento e democratização da moda masculina está longe de ser destituído de importância. Ele é expressão de toda a transformação espiritual e social ocorrida desde a revolução francesa.

A moda feminina não seguiu, evidentemente, esta simplificação e uniformização da moda masculina. Neste caso, o elemento estético e a atração sexual são tão importantes que a evolução do vestuário feminino se colocou num plano totalmente diferente, e assim o fato de ter seguido um caminho diferente não tem nenhum significado especial. O que se deve salientar é o fato de, apesar de todas as troças de que foram alvo as extravagâncias e loucuras do vestuário das senhoras desde a Idade Média, este tem sofrido muito menos transformações e dado origem a muito menos excessos do que a dos homens. Basta pensar no período que vai de 1500 a 1700: mudanças violentas e constantes na moda masculina, e uma considerável estabilidade na feminina. Até certo ponto é o que seria de esperar: o código da decência levava a evitar uma moda muito solta, ou muito curta, ou muito baixa, impedindo grandes modificações na estrutura fundamental do traje feminino — saia até aos pés e corpete. Só no início do século XVIII surgiu na moda feminina um elemento lúdico. Enquanto o período rococó assistia ao aparecimento de toucados monumentais, o espírito do romantismo se manifesta no quase *négligé,* no olhar lânguido, no cabelo solto, nos braços nus e na revelação do tornozelo ou mesmo mais. É estranho que o decote fosse aceite vários séculos antes dos braços nus, conforme vemos nas proibições fulminantes dos moralistas medievais. A partir do Diretório, a moda feminina ultrapassa a do homem tanto na freqüência quanto na extensão das mudanças. Só

nos tempos arcaicos se encontra algo comparável às crinolinas de 1860 e às ancas postiças de 1880. Depois, no novo século, a evolução da moda seguiu direção oposta, levando o vestuário feminino para uma simplicidade que já não se verificava desde o ano de 1300.

12. O Elemento Lúdico da Cultura Contemporânea

Evitemos perder tempo discutindo o que se entende por "contemporâneo". Escusado seria dizer que sempre que nos referimos a algum momento do tempo, ele já se tornou passado histórico, um passado que parece desfazer-se à medida que dele nos afastamos.

Há fenômenos que a geração mais nova considera parte do "passado" e que para os mais velhos continuam fazendo parte de "nosso tempo", não só porque os mais velhos ainda recordam pessoalmente esses fenômenos mas sobretudo porque eles ainda fazem parte de sua cultura. Esta diferença quanto ao sentido do tempo depende menos da geração a que se pertence do que do conhecimento que se possui das coisas antigas novas. Um espírito de formação histórica incluirá em sua idéia do que é "moderno" e "contemporâneo" uma parte do passado muito maior do que fará um espírito que miopemente considera apenas o momento que passa. Assim, nossa concepção da "cultura contemporânea" abrange uma boa parte do século XIX.

O problema que aqui nos interessa é o seguinte: em que medida a cultura atual continua se manifestando através de formas lúdicas? Até que ponto a vida dos homens que participam dessa cultura é dominada pelo espírito lúdico? Conforme vimos, o século XIX perdeu grande número dos elementos lúdicos que caracterizavam as épocas anteriores. Terá esta deficiência sido eliminada, ou terá ela aumentado?

A primeira vista poderia parecer que certos fenômenos da vida social moderna mais do que compensam a perda das formas lúdicas. O esporte e o atletismo, enquanto funções sociais, têm vindo constantemente a aumentar sua influência, conquistando territórios novos à escala nacional e internacional.

Conforme mostramos, as competições em habilidade, força e perseverança sempre ocuparam um lugar dos mais importantes em todas as culturas, quer em relação ao ritual ou simplesmente como divertimento. A sociedade feudal só se interessava pelos torneios, sendo o resto apenas divertimento popular e nada mais. Ora o torneio, com sua encenação extremamente dramática e sua pompa aristocrática, dificilmente pode ser considerado um esporte. Desempenhava uma das funções próprias do teatro, sendo que apenas a classe mais alta, numericamente reduzida, nele tomava parte. Esta unilateralidade da vida esportiva medieval devia-se em grande parte à influência da igreja: o ideal cristão não favorecia a prática organizada do esporte e o cultivo de exercícios físicos, a não ser na medida em que estes últimos contribuíam para a educação aristocrática. Fato semelhante se verifica no Renascimento, onde há numerosos exemplos de prática de exercícios físicos tendo em vista a perfeição, mas sempre por iniciativa de indivíduos isolados, nunca de grupos ou classes. Aliás, a importância atribuída pelos humanistas ao saber e à erudição contribuía para perpetuar o velho desprezo pelo corpo, do mesmo modo que o zelo moralista e o severo intelectualismo da Reforma e da Contra-Reforma. A aceitação dos jogos e dos exercícios corporais como valores culturais importantes só surgiu com o final do século XVIII.

É evidente que as formas básicas da competição esportiva se mantêm constantes através dos tempos. Em algumas dessas forma , as provas de força e velocidade constituem a própria essência da competição, como nas corridas a pé e de patins, de carros e de cavalos, no levantamento de peso, na natação, no mergulho, no tiro ao alvo etc.[1]. Embora os seres humanos tenham praticado essas atividades desde o início dos tempos, estas só em pequena medida costumam assumir a forma de jogos organizados. Mas todo aquele que não esquecer o princípio agonístico

[1] No *Beowulf* encontra-se uma magnífica variante do concurso de natação, na qual o fim a atingir é manter o rival debaixo da água até que se afogue.

que as anima terá forçosamente de considerá-las jogos no sentido pleno da palavra — isto é, atividades que podem ser extremamente sérias. Aliás, há outras formas de competição que se tornaram "esportes" sujeitos a um sistema de regras, como é o caso dos jogos de bola.

O que aqui nos interessa é a transição do divertimento ocasional para a existência dos clubes e da competição organizada. A pintura holandesa do século XVII nos mostra citadinos e camponeses entretidos em seu jogo de *kolf,* mas tanto quanto eu saiba não há notícia da organização desse jogo em clubes e competições expressamente marcadas. É evidente que uma organização regular surge mais facilmente quando há dois grupos que jogam um contra o outro. Sobretudo os grandes jogos de bola exigem a existência de equipes permanentes, o que constitui o ponto de partida do esporte moderno. O processo se desenvolve espontaneamente nos encontros entre aldeias ou escolas diferentes, ou entre dois bairros de uma mesma cidade etc. É compreensível até certo ponto que o processo se tenha iniciado na Inglaterra do século XIX, embora seja muito discutível se as tendências específicas do espírito anglo-saxão podem ou não ser consideradas sua causa eficiente. Todavia, não há dúvida que a estrutura da vida social inglesa lhe foi altamente favorável, com os governos locais autônomos encorajando o espírito de associação e de solidariedade, e a ausência de serviço militar obrigatório fornecendo ocasião para o exercício físico, além de impor sua necessidade. As formas da organização escolar agiam no mesmo sentido, e finalmente a geografia do país e a natureza do terreno, predominantemente plano e oferecendo em toda a parte os melhores campos de jogo nos prados comunitários, os *commons,* também tiveram a maior importância. Foi assim que a Inglaterra se tornou o berço e o centro da moderna vida esportiva.

Desde o último quartel do século XIX que os jogos, sob a forma de esportes, vêm sendo tomados cada vez mais a sério. As regras se tornam cada vez mais rigorosas e complexas, são estabelecidos recordes de altura, de velocidade ou de resistência superiores a tudo quanto antes foi conseguido. Todo mundo conhece as deliciosas gravuras da primeira metade do século XIX que mostram os jogadores de *cricket* usando cartola. Este contraste dispensa comentários.

Ora esta sistematização e regulamentação cada vez maior do esporte implica a perda de uma parte das características lúdicas mais puras. Isto se manifesta nitidamente na distinção oficial entre amadores e profissionais (ou "cavalheiros e jogadores", como já foi hábito dizer-se), que implica uma separação entre aqueles para quem o jogo já não é jogo e os outros, os quais por sua vez são considerados superiores apesar de sua competência inferior. O espírito do profissional não é mais o espírito lúdico, pois lhe falta a espontaneidade, a despreocupação. Isto afeta também os amadores, que começam a sofrer de um complexo de inferioridade. Uns e outros vão levando o esporte cada vez mais para longe da esfera lúdica propriamente dita, a ponto de transformá-lo numa coisa *sui generis,* que nem é jogo nem é seriedade. O esporte ocupa, na vida social moderna, um lugar que ao mesmo tempo acompanha o processo cultural e dele está separado, ao passo que nas civilizações arcaicas as grandes competições sempre fizeram parte das grandes festas, sendo indispensáveis para a saúde e a felicidade dos que nelas participavam. Esta ligação com o ritual foi completamente eliminada, o esporte se tomou profano, foi "dessacralizado" sob todos os aspectos e deixou de possuir qualquer ligação orgânica com a estrutura da sociedade, sobretudo quando é de iniciativa governamental. A capacidade das técnicas sociais modernas para organizar manifestações de massa com um máximo de efeito exterior no domínio do atletismo não impediu que nem as Olimpíadas, nem o esporte organizado das Universidades norte-americanas, nem os campeonatos internacionais tenham contribuído um

mínimo que fosse para elevar o esporte ao nível de uma atividade culturalmente criadora. Seja qual for sua importância para os jogadores e os espectadores, ele é sempre estéril, pois nele o velho fator lúdico sofreu uma atrofia quase completa.

Provavelmente esta opinião é contrária à atitude popular atualmente dominante, segundo a qual o esporte constitui a apoteose do elemento lúdico em nossa civilização. Acontece que esta atitude popular está errada. E outro exemplo da tendência fatal para o excesso de seriedade são os jogos não atléticos baseados no cálculo, como o xadrez e os jogos de cartas.

Desde os tempos mais primitivos, a humanidade tem conhecido grande número de jogos de mesa, sendo que as sociedades primitivas lhes atribuíam grande importância devido ao predomínio do fator sorte. Mas quer sejam jogos de azar ou de habilidade, sempre se encontra neles um elemento de seriedade. Não se caracterizam por uma atmosfera de alegria, sobretudo quando o elemento sorte tem uma importância mínima, como no xadrez, nas damas, no gamão, no jogo do assalto etc. Apesar disso, todos estes jogos cabem dentro da definição do jogo que apresentamos no primeiro capítulo. Foi só em data recente que a publicidade deles tomou conta, anexando-os ao esporte através de campeonatos públicos, torneios mundiais, recordes registrados e noticiário de imprensa caracterizado por um estilo próprio, extremamente ridículo para o leigo inocente.

Os jogos de cartas diferem dos jogos de tabuleiro na medida em que jamais chegam a eliminar completamente o fator sorte. Quanto mais este predomina mais eles tendera a cair na categoria dos jogos de azar e, como tais, são pouco próprios para competições públicas ou para serem praticados em clubes. Por outro lado, os jogos de cartas mais intelectualizados dão ampla oportunidade para a manifestação das tendências associativas, e, aliás, é aqui que se manifesta mais fortemente o elemento de seriedade ou até de excesso de seriedade. Desde os tempos da quadrilha até aos do uíste e do bridge, os jogos de cartas passaram por um processo de aperfeiçoamento cada vez maior, e só com o bridge as técnicas sociais modernas se apoderaram inteiramente do jogo. A proliferação de manuais, de sistemas e de preparação profissional fez do bridge um jogo extremamente sério. Um recente artigo de jornal calculava os ganhos atuais do casal Gulbertson em mais de duzentos mil dólares. Gasta-se uma quantidade tremenda de energia mental na paixão universal pelo bridge, sem que o resultado tangível seja mais do que a troca de quantias em dinheiro relativamente pouco importantes. O todo da sociedade não recebe desta fútil atividade grande benefício ou prejuízo, e parece difícil considerá-la uma atividade elevada no sentido da *diagoguê* aristotélica. A habilidade para o bridge é um talento estéril, aguçando as faculdades mentais de maneira muito unilateral e sem de modo algum enriquecer o espírito, consumindo uma quantidade de energia intelectual que poderia ter melhor aplicação. Creio que, na melhor das hipóteses, o que podemos dizer é que poderia ser aplicada de maneira pior. Aparentemente a importância do bridge na sociedade contemporânea indica um imenso fortalecimento do fator lúdico. Mas as aparências iludem, pois no verdadeiro jogo é preciso que o homem jogue como uma criança. Poderá isto ser afirmado de um jogo tão complexo como o bridge? Caso contrário, esse jogo perdeu suas qualidades essenciais.

Procurar ver se há um conteúdo lúdico na confusão da vida moderna pode levar-nos a conclusões contraditórias. No caso do esporte temos uma atividade nominalmente classificada como jogo, mas levada a um grau tal de organização técnica e de complexidade científica que o verdadeiro espírito lúdico se encontra ameaçado de desaparecimento. Todavia há outros fenômenos que parecem apontar no sentido oposto ao desta tendência para

o excesso de seriedade. Surgem certas atividades cuja razão de ser depende inteiramente do interesse material e que em sua fase inicial não tinham nada a ver com o jogo, nas quais o elemento lúdico só pode ser coisas sérias que se transformam em jogo e nem por isso deixam de ser consideradas sérias. Estes dois fenômenos estão ligados pela força dos hábitos agonísticos, ainda universalmente dominantes, embora sob formas diferentes das de outrora.

Esse impulso dado ao princípio agonístico, que parece estar novamente levando o mundo em direção do jogo, deriva principalmente de fatores externos e independentes da cultura propriamente dita, numa palavra, dos meios de comunicação, que tornaram toda espécie de relações humanas extraordinariamente fáceis. A técnica, a publicidade e a propaganda contribuem em toda a parte para promover o espírito de competição, oferecendo em escala nunca igualada os meios necessários para satisfazê-lo. É claro que a competição comercial não faz parte das imemoriais formas sagradas do jogo. Ela surge apenas a partir do momento em que o comércio passa a criar campos de atividade em que cada um precisa esforçar-se por ultrapassar o próximo. A rivalidade comercial torna imediatamente necessária a adoção de regras limitativas, nomeadamente as barreiras alfandegárias. Conservou um caráter primitivo até bem tarde, só se tornando realmente intensa com o advento dos modernos meios de comunicação, da propaganda e da estatística. É claro que já numa fase anterior se havia introduzido na competição comercial um certo elemento lúdico, o qual veio ser estimulado pela estatística com uma idéia originária da vida esportiva, a do recorde comercial. Na acepção originária, o *record* era simplesmente um memorando, uma nota que o dono de uma estalagem escrevia numa parede, registrando o fato de tal ou tal corredor ou viajante ter sido o primeiro a chegar depois de percorrer um certo número de quilômetros. As estatísticas de vendas e de produção não podiam deixar de introduzir na vida econômica um certo elemento esportivo. A 1 conseqüência disso é haver hoje um aspecto esportivo em quase todo triunfo comercial ou tecnológico: o navio de maior tonelagem, a travessia mais rápida, a maior altitude j etc. Ao menos uma vez, houve aqui um elemento puramente lúdico que conseguiu dominar as preocupações puramente utilitárias, pois os especialistas informam-nos que as unidades menores, como os navios e aviões menos monstruosos, tornam-se a longo prazo mais eficientes. Os negócios se transformam em jogo. Este processo vai ao ponto de algumas das grandes companhias procurarem deliberadamente incutir em seus operários o espírito lúdico, a fim de acelerar a produção. Aqui a tendência se inverte: o jogo se transforma em negócio. Um dirigente industrial, no momento de receber uma distinção honorífica da Academia do Comércio de Roterd , diz o seguinte:

"Desde minha entrada nesta companhia tem havido uma autêntica corrida entre os técnicos e o departamento de vendas. Os primeiros procuram produzir mercadoria em quantidade tal que o departamento de vendas seja incapaz de vendê-la completamente, enquanto os membros do segundo procuram vender tanto que os técnicos se vejam na impossibilidade de acompanhar o ritmo. Esta corrida jamais parou, às vezes tendo uns à frente, outras, os outros. Tanto meu irmão como eu nunca consideramos o negócio como um trabalho e sim como um jogo, cujo espírito sempre nos temos esforçado por incutir no pessoal mais jovem."

É claro que neste discurso havia um toque de humorismo. Mas há muitos casos de grandes empresas que constituem suas próprias associações esportivas, chegando até a contratar operários em função de sua habilidade para o futebol e não de sua competência profissional. Mais uma vez o processo se inverte.

É mais difícil definir o elemento lúdico da arte contemporânea do que o do comércio. Conforme procuramos mostrar no décimo capítulo, é evidente a presença de uma certa ludicidade no processo de criação e

"produção" da obra de arte. Tal fato era perfeitamente claro nas artes das Musas ou "musicais", onde sem dúvida há um certo elemento lúdico essencial. Verificamos nas artes plásticas a existência de um certo sentido lúdico, inseparável de todas as formas de decoração, isto é, vimos que a função lúdica se verifica especialmente quando o espírito e a mão se movem livremente. E ela se afirma sobretudo na obra-prima expressamente encomendada, o *tour de force,* a prova palpável da habilidade do artista. O problema agora é saber se desde os finais do século XVIII o elemento lúdico se tomou mais ou menos importante na arte.

Através de um processo gradual que durou vários séculos, a arte foi perdendo sua função vital na sociedade, tornando-se cada vez mais uma ocupação autônoma própria de certos indivíduos chamados artistas. Um dos marcos desta emancipação foi a vitória do quadro emoldurado sobre o painel e o mural, e da gravura sobre a miniatura e a iluminura. No Renascimento, deu-se a idêntica passagem do social ao individual quando a função principal do arquiteto passou da construção de igrejas e palácios para a de residências particulares, das galerias magnificentes para os escritórios e dormitórios. A arte se tornou mais íntima, e ao mesmo tempo mais isolada, dependendo de um só indivíduo e de seu gosto pessoal. E foi de maneira semelhante que a canção e a música de câmara, destinadas à satisfação de aspirações estéticas pessoais, começou a dominar as formas artísticas de caráter mais público, tanto em importância quanto, muitas vezes, em intensidade de expressão.

Além destas transformações formais houve outra, ainda mais profunda, na função e na apreciação da arte, que passou a ser cada vez mais amplamente reconhecida como um valor cultural independente e elevado. Até o século XVIII, a arte ocupou na escala dos valores culturais um lugar inferior, sempre considerada como um ornamento especialmente requintado da vida dos privilegiados. Talvez o gozo estético fosse tão intenso como hoje, mas era interpretado em termos de exaltação religiosa ou como uma espécie de curiosidade cujo fim último era o divertimento e a distração. O artista era considerado um artesão, ao passo que o cientista e o erudito tinham pelo menos o *status* de membros das classes abastadas.

A grande mudança teve início em meados do século XVIII, como resultado dos novos impulsos estéticos, que assumiam tanto a forma clássica quanto a romântica, embora a corrente romântica fosse a mais forte. Ambas contribuíram para produzir uma exaltação sem precedentes da fruição estética, que mais fervorosa se torna devido ao fato de constituir um substituto da religião. Esta é uma das fases mais importantes da história da cultura, mas não é possível aqui descrever integralmente essa apoteose da arte, e, assim, limitamo-nos a assinalar que a linha dos hierofantes da arte corre ininterruptamente de Winckelman a Ruskin e mesmo depois deste. A apreciação e o conhecimento da arte eram privilégio de uma minoria; foi só próximo aos fins do século XIX, graças em grande parte à reprodução fotográfica, que a apreciação da arte se tornou acessível à imensa massa das pessoas de educação média. A arte tornou-se propriedade pública, e o amor da arte passou a ser de bom-tom; a idéia do artista como ser superior foi ganhando aceitação, e o público em geral foi agitado por uma tremenda onda de esnobismo, ao mesmo tempo que o impulso criador era deformado por uma busca desesperada da originalidade. Essa constante procura de formas novas e nunca vistas levou a arte pela ladeira do impressionismo até às excrescências do século XX. A arte está muito mais sujeita do que a ciência à influência deletéria da técnica moderna. A mecanização, a publicidade e o desejo de fazer sensação atingem muito mais fortemente a arte, porque regra geral esta produz diretamente para o mercado e pode escolher livremente entre todas as técnicas que no momento se encontram disponíveis.

Nenhum destes aspectos nos permite apontar um elemento lúdico na arte contemporânea. Desde o século XVIII, o próprio fato de ser reconhecida como um fator cultural parece ter levado a arte a perder, e não a ganhar alguma coisa em ludicidade. Mas, o resultado final será um ganho ou uma perda? A resposta parece ser, como nos pareceu ser o caso na música, que era altamente benéfico para a arte não ter consciência de sua importância e da beleza que era capaz de criar. Quando a arte se toma autoconsciente, isto é, consciente de sua própria grandeza, ela se arrisca a perder uma parte de sua eterna inocência infantil.

Ê claro que de um ponto de vista diferente poderíamos dizer que o elemento lúdico da arte foi fortalecido pelo próprio fato de o artista ser considerado superior ao comum dos mortais. Na qualidade de ser superior, ele naturalmente exige uma certa dose de veneração por sua obra e, a fim de saborear plenamente sua superioridade, precisa de um público reverente ou de um círculo de espíritos irmãos, capaz de exprimir a necessária veneração de maneira mais profunda do que as frases vazias do público em geral. A arte atual, do mesmo modo que a de outrora, precisa de um certo esoterismo, e todo esoterismo pressupõe uma convenção: nós, os iniciados, concordamos em julgar e compreender esta ou aquela coisa desta ou daquela maneira. Por outras palavras, o esoterismo implica a existência de uma comunidade lúdica entrincheirada atrás de seu próprio mistério. Sempre que há uma palavra chave terminada em *-ismo* estamos na pista de uma comunidade lúdica. O moderno aparato publicitário, com sua crítica ditirâmbica, as exposições e as conferências, tem como conseqüência a acentuação do caráter lúdico da arte.

Um problema muito diferente é procurar determinar o conteúdo lúdico da ciência moderna, pois aí deparamos com uma dificuldade fundamental. No caso da arte, o jogo pode ser tomado como um dado imediato da experiência, uma quantidade geralmente aceite, ao passo que na ciência somos constantemente obrigados a pôr em causa a definição dessa quantidade, procurando formulá-la em termos novos. Se aplicarmos à ciência nossa definição do jogo como atividade desenvolvida dentro de certos limites de espaço, tempo e significado, segundo um sistema de regras fixas, poderemos chegar à conclusão surpreendente e assustadora de que todos os ramos da ciência são outras tantas formas de jogo, dado que cada uma se encontra isolada em seu próprio campo e é limitada pelo rigor das regras de sua própria metodologia. Mas se aplicarmos plenamente nossa definição, concluiremos imediatamente que para que uma atividade possa ser considerada um jogo é necessário algo mais do que limitações e regras. Dissemos que todo jogo é limitado no tempo, não tem contato com qualquer realidade exterior a si mesmo e contém seu fim em sua própria realização. Caracteriza-se além disso pela consciência de se tratar de uma atividade agradável, que proporciona um relaxamento das tensões da vida quotidiana. Nada disto pode ser aplicado à ciência, a qual não só está constantemente procurando contatar com a realidade devido à sua utilidade, isto é, ao fato de ser *aplicada,* mas além disso está constantemente procurando estabelecer um padrão universalmente válido da realidade, na medida em que é ciência *pura.* Ao contrário das regras do jogo, as regras da ciência não são definitivas, são constantemente desmentidas pela experiência, sofrendo modificações de toda a ordem, ao passo que a alteração das regras de um jogo tem como conseqüência estragar o próprio jogo.

Portanto, a afirmação de que a ciência não passa de um jogo é uma afirmação gratuita, demasiado fácil, que se impõe descartar provisoriamente. Mas é legítimo perguntar se não há na ciência um elemento lúdico, dentro do terreno circunscrito pelo seu método, como por exemplo na tendência para sistematizar que todo cientista possui, tendência de caráter parcialmente lúdico. A ciência antiga, devido à carência de um sólido fundamento empírico, perdeu-se numa estéril sistematização de todos os conceitos e propriedades possíveis de imaginar. Embora a

observação e o cálculo constituam um freio para esta tendência, isso não implica que na atividade científica não se encontrem alguns elementos de capricho. Mesmo a mais minuciosa análise experimental pode ser ludicamente manejada no interesse da teoria subseqüente, embora certamente não possa ser alterada quando em curso. É certo que no final sempre se detecta a margem de jogo, mas essa detecção prova que tal margem existe. Desde tempos imemoriais os juristas costumam ser acusados de procedimentos semelhantes, e os filólogos também não estão acima de crítica a este respeito, visto que desde o Antigo Testamento e os Vedas eles se deliciam com a busca de etimologias complicadas, o que ainda hoje é um dos jogos preferidos pelos que nada sabem de lingüística. E não é igualmente verdade que as novas escolas de psicologia se deixam arrastar por um uso fácil e frívolo da terminologia freudiana, nas mãos tanto dos que são competentes como dos que o não são?

Além desta possibilidade de jogar o próprio método, tanto da parte do cientista quanto do amador, um e outro podem igualmente ser levados ao caminho do jogo pelo impulso competitivo propriamente dito. Embora na ciência a competição seja menos diretamente condicionada por fatores econômicos do que na arte, o desenvolvimento lógico da civilização a que damos o nome de ciência está mais inextricavelmente ligado à dialética do que acontece no caso da estética. Tratamos num capítulo anterior das origens da ciência e da filosofia, constatando que tanto uma como outra pertencem à esfera agonística. A ciência, como com certa razão alguém afirmou, é polêmica. Mas, constitui mau sinal quando a ânsia de se antecipar aos outros na descoberta ou de arrasá-los com argumentos transparece demasiado no resultado final do trabalho científico. Aquele que realmente procura a verdade dá pouca importância ao triunfo sobre seus adversários.

Como conclusão provisória, poderíamos dizer que a ciência moderna se arrisca menos a cair no domínio do jogo, tal como o definimos, quando se mantém fiel à mais radical exigência de rigor e de veracidade, ao contrário do que acontecia antigamente, até à época do Renascimento, quando o pensamento e o método científicos mostravam inequívocas características lúdicas.

É necessário que nos limitemos aqui a estas poucas observações sobre o fator lúdico na arte e na ciência moderna, embora muito mais pudesse ser dito. Procuramos terminar rapidamente, e falta apenas examinar o elemento lúdico na vida social contemporânea em geral, sobretudo na política. Mas convém desde já chamar a atenção para dois equívocos possíveis. Em primeiro lugar, pode acontecer que certas formas lúdicas sejam consciente ou inconscientemente utilizadas para ocultar determinados desígnios políticos ou sociais, caso em que não estaríamos mais perante o eterno elemento lúdico que constitui o tema deste livro, e sim com o falso jogo. Em segundo lugar, é sempre possível depararmos com fenômenos que uma visão superficial tomará como jogo, como tendências lúdicas permanentes, e que na realidade nada têm a ver com isso. A vida social moderna está sendo cada vez mais fortemente dominada por uma característica que tem alguma coisa em comum com o jogo e dá a ilusão de um fator lúdico fortemente desenvolvido. Julguei poder dar a esta característica o nome de *puerilismo*[2], que me pareceu ser o mais adequado para designar essa mistura de adolescência e barbárie que se tem vindo a estender pelo mundo no decorrer das últimas duas ou três décadas.

Tudo se passa como se a mentalidade e o comportamento do adolescente tivessem passado a dominar certas áreas da vida civilizada que outrora pertenciam aos adultos responsáveis. Considerados em si mesmos, os costumes a que me refiro são tão velhos como o mundo: a diferença reside no lugar que passaram a ocupar em

[2] *Nas sombras do amanhã,* Heinemann, 1936, Cap. 16.

nossa civilização e na brutalidade com que se manifestam. O gregarismo é talvez o mais forte e o mais alarmante desses costumes. Seu resultado é a mais baixa forma de puerilismo: gritos ou outros sinais de saudação, o uso de emblemas e distintivos, a marcha em ordem unida ou num passo especial etc. Outro aspecto estreitamente aparentado a este, embora em nível psicológico ligeiramente mais profundo, é a sede insaciável de divertimentos vulgares e de sensacionalismo, o gosto pelas reuniões e manifestações de massa, pelas paradas etc. O clube é uma instituição das mais antigas, mas é desastroso que nações inteiras se transformem em clubes, pois estes não são apenas propícios ao cultivo de qualidades inestimáveis como a amizade e a lealdade, são também fonte de sectarismo, intolerância, desconfiança, e da tendência para aceitar toda e qualquer ilusão que seja lisonjeira para o orgulho do grupo. Temos visto grandes nações perderem toda noção da honra, todo sentido do humor, a própria idéia da decência e do jogo limpo. Não caberia aqui investigar as causas e a importância deste abastardamento universal da cultura, mas não há dúvida que a participação de grandes massas semi-educadas no movimento espiritual internacional, o relaxamento dos costumes e a hipertrofia da técnica são em grande parte por ele responsáveis.

Basta referir aqui um exemplo de puerilismo oficial. Conforme a história nos ensina, é sinal de entusiasmo revolucionário que os governos alterem os nomes das cidades, pessoas, instituições, do calendário etc. O *Pravda*[3] noticiou que, devido aos atrasos em importantes fornecimentos, três *kolkhozy* do distrito de Kursk haviam tido seus nomes mudados de Budenny, Krupskaya e o equivalente de "campo de trigo vermelho" para, respectivamente, Preguiçoso, Sabotador e Moleza, por ordem do *soviet* local. Embora este excesso de zelo tenha sido oficialmente censurado pelo Comitê Central, com a retirada dos nomes insultuosos, seria difícil encontrar exemplo mais eloqüente de puerilismo.

Um caso muito diferente foi o da grande inovação do falecido Lord Baden-Powell, cuja finalidade era dar uma utilização benfazeja ao poder social do espírito infantil organizado. Não se trata de puerilismo, pois assenta numa profunda compreensão dos hábitos e inclinações das crianças, da qual deriva a organização em estilo lúdico do movimento escotista. Temos aqui um dos exemplos mais expressivos de um jogo que se aproxima tanto da ludicidade criadora de cultura da época arcaica quanto é possível em nossa época. Mas quando a política é invadida por formas deturpadas de escotismo passa a haver lugar para perguntar se o puerilismo que domina a sociedade atual será ou não uma função lúdica. À primeira vista parece que devemos optar pela afirmativa, e foi essa a minha interpretação desse fenômeno em outros estudos[4]. Mas depois cheguei a uma conclusão diferente. Nossa definição do jogo impõe uma nítida distinção entre o puerilismo e a ludicidade. Os brinquedos das crianças não são pueris no sentido pejorativo em que este termo é aqui tomado. Além disso, se o puerilismo atual fosse autenticamente lúdico o resultado seria o regresso da civilização às grandes formas arcaicas de diversão, nas quais se verificava uma união perfeita entre o ritual, o estilo e a dignidade. O espetáculo de uma sociedade caminhando rapidamente a passo de ganso para a escravidão prenuncia para muitos a alvorada de um novo milênio, mas penso que esses estão enganados.

Cada vez mais fortemente se nos impõe a triste conclusão de que o elemento lúdico da cultura se encontra em decadência desde o século XVIII, época em que florescia plenamente. O autêntico jogo desapareceu da

---

[3] 9 de janeiro de 1935.

[4] *Sobre as fronteiras entre o jogo e a seriedade na cultura, p.* 25, e *Nas sombras do amanhã,* Cap. 16.

civilização atual, e mesmo onde ele parece ainda estar presente trata-se de um falso jogo, de modo tal que se toma cada vez mais difícil dizer onde acaba o jogo e começa o não-jogo. Isto é especialmente verdadeiro no caso da política. Ainda não há muito tempo, a vida política em forma democrática parlamentar estava cheia de evidentes características lúdicas; um de meus discípulos transformou recentemente minhas observações relativas a esse assunto numa tese sobre a eloqüência parlamentar na França e na Inglaterra, mostrando que desde os finais do século XVIII os debates da Câmara dos Comuns têm geralmente decorrido de acordo com as regras de um jogo e dentro do verdadeiro espírito lúdico[5]. Há uma influência constante das rivalidades pessoais, alimentando um jogo permanente entre os adversários, cuja finalidade é darem xeque-mate uns aos outros sem com isso prejudicarem os interesses do país, ao qual servem com toda a seriedade. Até há bem pouco o ambiente e os costumes da democracia parlamentar eram dominados por um autêntico espírito esportivo, tanto na Inglaterra como nos países que haviam adotado com mais ou menos sucesso o modelo político inglês. O espírito de camaradagem fazia que os mais ferozes adversários pudessem conversar amigavelmente mesmo depois do debate mais violento. Foi de acordo com este espírito que surgiu o *gentleman's agreement,* embora infelizmente certos partidos nem sempre tivessem plena consciência dos deveres implícitos na própria noção de *gentleman.* É precisamente esse elemento lúdico, sem dúvida alguma, que mantém vivo o parlamentarismo, pelo menos na Inglaterra, apesar dos abusos de que recentemente tem sido vítima. A elasticidade das relações humanas subjacentes à máquina política permite a existência de um espírito lúdico, possibilitando a redução de tensões que se assim não fosse tomar-se-iam insuportáveis e perigosas, porque a perda do humor é uma coisa mortal. Quase seria desnecessário acrescentar que esse fato lúdico está presente em todo o sistema eleitoral.

Tal fato é ainda mais evidente na política norte-americana. Muito tempo antes de o sistema bipartido se ter reduzido à oposição de duas gigantescas equipes cujas diferenças políticas o observador estrangeiro tem dificuldade em distinguir, as eleições haviam-se transformado numa espécie de esporte nacional. A eleição presidencial de 1840 deu o tom de todas as eleições subseqüentes. O partido *whig* tinha um excelente candidato, célebre desde 1812, mas faltava-lhe um programa político. A sorte mimoseou-o com algo melhor, um símbolo que o levou à vitória: a *log cabin,* a cabana de madeira que fora a modesta morada do velho guerreiro após sua reforma. A eleição por maioria de votos, isto é, pela maior capacidade de fazer barulho, foi inaugurada em 1860, com a vitória de Lincoln. O caráter emocional da política norte-americana deriva da própria origem do país: os norte-americanos sempre se conservaram fiéis ao primitivismo da vida dos pioneiros. Há muitos elementos afetuosos na política norte-americana, uma certa ingenuidade e espontaneidade que em vão procuramos nos mais recentes movimentos de massa verificados na vida política européia.

A abundância de elementos lúdicos na política interna de muitos países parece não implicar, à primeira vista, que havia muita oportunidade para o mesmo no campo das relações internacionais. Todavia, o fato de terem estas chegado ao auge da violência e da periculosidade não basta por si só para excluir a possibilidade do jogo. Conforme vimos através de numerosos exemplos, o jogo pode perfeitamente ser cruel e sangrento, e também pode muitas vezes ser um falso jogo. Toda comunidade de Estados respeitadora da lei possui características que de uma maneira ou de outra estabelecem uma ligação entre ela e uma comunidade lúdica. O direito internacional é sustentado pelo reconhecimento, por parte da generalidade dos países, de certos princípios que em última análise desempenham a

[5] J. K. Outendijk, *Een cultuurhistorische vergelijking tussen de Fransche en de Engelsche parlementaire redevoering,* Utrecht, 1937.

função de regras do jogo, mesmo que possuam um fundamento metafísico. Se assim não fosse não teria sido necessário estabelecer o princípio segundo o qual *pacta sunt servanda,* que reconhece explicitamente a integridade do sistema como baseada numa vontade generalizada de respeitar as regras. A partir do momento em que qualquer das partes desrespeita este acordo tácito, dá-se necessariamente o colapso de todo o sistema de direito internacional, pelo menos temporariamente, a não ser que o resto dos interessados possua força suficiente para colocar fora da lei o "desmancha-prazeres".

Em todas as épocas a preservação do direito internacional tem dependido em grande parte de princípios exteriores ao domínio jurídico propriamente dito, tais como a honra, a honestidade e o bom-tom. Não é completamente destituído de significado o fato de as regras européias da guerra terem evoluído a partir do código de honra da cavalaria. O direito internacional tem como pressuposto tácito que todo Estado vencido se comportará cavalheirescamente como bom perdedor, o que infelizmente poucas vezes tem acontecido. As boas maneiras internacionais exigem que se declare a guerra antes de iniciá-la efetivamente, embora freqüentemente os agressores tenham esquecido o cumprimento desta incômoda convenção, começando por apoderar-se de uma colônia distante ou coisa parecida. Mas nem por isso deixa de ser verdade que até há bem pouco tempo a guerra era considerada um nobre jogo (o esporte dos reis), e que o caráter absolutamente obrigatório de suas regras assentava em algum dos elementos lúdicos formais que tiveram, conforme vimos, seu pleno apogeu na guerra dos tempos arcaicos.

Há na literatura política alemã uma frase feita que chama à passagem da paz à guerra *das Eintreten des Ernstfalles,* que pode traduzir-se como "o surgimento de um caso sério". É claro que de um ponto de vista estritamente militar essa frase se justifica, pois os combates simulados das manobras e do treinamento militar em geral estão para a guerra, sem dúvida alguma, do mesmo modo que o jogo está para a seriedade. Mas com isso os teóricos políticos alemães querem dizer alguma coisa mais. O termo *Ernstfall* revela claramente que a política internacional ainda não chegou ao mais alto grau de seriedade, que ela ainda não atingiu seu objetivo ou deu mostras de sua eficiência antes de chegado o momento das verdadeiras hostilidades. A verdadeira relação entre os Estados é uma relação de guerra, e todo contato diplomático, na medida em que procede através de negociações e acordos, constitui apenas um prelúdio à guerra ou um interlúdio entre duas guerras. Esta lamentável convicção, aceite e mesmo professada por muitos, tem como conseqüência lógica que seus seguidores, dado que consideram a guerra e sua preparação a única forma séria da política, não podem deixar de negar a existência de qualquer relação entre a guerra e a competição, e portanto também entre a guerra e o jogo. Dizem-nos eles ser possível que o fator agonístico tenha tido influência nas fases primitivas da civilização, que nessa época ele estaria perfeitamente no seu lugar, mas que atualmente a guerra está muito acima da simples competição entre selvagens. Ela se baseia no princípio do "amigo ou inimigo". Toda "verdadeira" relação entre nações e Estados, afirmam eles, é dominada por esse princípio inelutável[6]. Todo "outro" grupo é sempre amigo ou inimigo do nosso. Evidentemente que por inimigo não se deve entender o *inimicus* ou εχθφο , ou seja, uma pessoa que se odeia, e muito menos uma pessoa perversa, mas pura e simplesmente o *hostis* ou πολεμιο , ou seja, o estranho ou estrangeiro que está barrando o caminho de nosso grupo. Essa teoria recusa-se a considerar o inimigo sequer como um rival ou um adversário: acontece simplesmente que ele está em nosso caminho e, portanto, precisa ser destruído. Se alguma vez houve na história algo que pudesse corresponder a esta grosseira simplificação da inimizade, que reduz esta quase que a uma

6 Carl Schmitt, *Der Begriff des Politischen,* Hamburgo, 3* edição, 1933 (1ª 1927).

relação mecânica, foi precisamente aquele antagonismo primitivo entre as fratrias, clãs ou tribos onde, conforme vimos, o elemento lúdico era hipertrofiado e distorcido. É de esperar que a civilização nos tenha levado para bem longe dessa fase. Não conheço exemplo mais triste e mais completo de insulto à razão humana que a bárbara e patética ilusão de Schmitt a respeito do princípio do "amigo ou inimigo", pois o que é sério não é a guerra, e sim a paz. A guerra e tudo quanto com ela se relaciona está presa à rede mágica e demoníaca do jogo. Só superando essa primária relação amigo-inimigo, a humanidade atingirá uma dignidade superior. A concepção da "seriedade" de Schmitt leva-nos muito simplesmente de volta ao nível do selvagem.

Mais uma vez se apresenta aqui a desconcertante antítese do jogo e da seriedade. Temo-nos gradualmente aproximado da conclusão de que a civilização tem suas raízes no jogo, e que para atingir toda a plenitude de sua dignidade e estilo não pode deixar de levar em conta o elemento lúdico. Em nenhuma outra instância o respeito às regras do jogo é mais absolutamente necessário do que nas relações internacionais; se essas regras são desrespeitadas a sociedade cai na barbárie e no caos. Por outro lado, é precisamente na guerra moderna que o homem volta à atitude agonística que inspirava o jogo primitivo da guerra tendo em vista o prestígio e a glória.

Ora aqui surge uma dificuldade: aparentemente, a guerra moderna perdeu todo e qualquer contato com o jogo. Os países de mais elevadas pretensões culturais afastam-se da comunidade das nações e desavergonhadamente declaram que "pacta non sunt servanda". Com essa atitude, rompem com todas as regras do jogo do direito internacional. Nessa medida, o jogo de guerra, conforme lhe chamamos, dessas nações, não é um verdadeiro jogo. Baseada na constante prontidão para a guerra, quando não em sua preparação efetiva, a política contemporânea parece apresentar escassos vestígios da velha atitude lúdica. Despreza-se o código de honra, põem-se de parte as regras do jogo, infringe-se o direito internacional, e perdem-se todas as antigas relações da guerra com o ritual e a religião. Todavia, os métodos que presidem à condução da política de guerra e os preparativos que têm sido feitos mostram ainda sinais abundantes de uma atitude agonística idêntica à que encontramos na sociedade primitiva. A política é, e sempre foi, de certo modo um jogo de azar; pense-se nos desafios e provocações, nas ameaças e denúncias, e compreender-se-á que a guerra e a política que a ela conduz constituem sempre e inevitavelmente um jogo, conforme disse Neville Chamberlain nos primeiros dias de setembro de 1939. Portanto, e apesar das aparências em sentido contrário, a guerra não se libertou completamente do círculo mágico do jogo.

Significa isto que a guerra continua sendo um jogo mesmo para o agredido, o perseguido, aquele que luta por seus direitos e sua liberdade? Aqui nossa dúvida quanto à natureza da guerra, se ela é um jogo ou uma coisa séria, recebe uma resposta inequívoca. O que torna séria uma ação é seu conteúdo *moral*. Quando o combate possui um valor ético ele deixa de ser um jogo. Só é impossível sair deste inquietante dilema para aqueles que negam o valor e validade objetivos dos padrões morais. A aceitação por Carl Schmitt da fórmula segundo a qual a guerra é "o surgimento de uma coisa séria" é, portanto, correta, mas num sentido muito diferente do que ele pretendia. Seu ponto de vista é o do agressor que não se sente limitado por quaisquer considerações de ordem moral. Mas não deixa de ser verdade que a política e a guerra têm profundas raízes no solo primitivo da cultura lúdica e competitiva. Só através de um *ethos* capaz de superar a relação amigo-inimigo, que reconheça uma finalidade mais alta do que a satisfação de si próprio, de seu grupo ou de sua nação, torna-se possível a uma sociedade política passar do "jogo" da guerra para uma verdadeira seriedade.

Chegamos portanto, através de um caminho tortuoso, à seguinte conclusão: a verdadeira civilização não pode existir sem um certo elemento lúdico, porque a civilização implica a limitação e o domínio de si próprio, a capacidade de não tomar suas próprias tendências pelo fim último da humanidade, compreendendo que se está encerrado dentro de certos limites livremente aceites. De certo modo, a civilização sempre será um jogo governado por certas regras, e a verdadeira civilização sempre exigirá o espírito esportivo, a capacidade de *fair play*. O *fair play é* simplesmente a boa fé expressa em termos lúdicos. Para ser uma vigorosa força criadora de cultura, é necessário que este elemento lúdico seja puro, que ele não consista na confusão ou no esquecimento das normas prescritas pela razão, pela humanidade ou pela fé. É preciso que êle não seja uma máscara, servindo para esconder objetivos políticos por trás da ilusão de formas lúdicas autênticas. A propaganda é incompatível com o verdadeiro jogo, que tem seu fim em si mesmo, e só numa feliz inspiração encontra seu espírito próprio.

Procuramos até agora, no tratamento de nosso tema, manter-nos fiéis a um conceito do jogo que tem como ponto de partida as características positivas e universalmente reconhecidas do jogo. O jogo foi tomado em seu sentido imediato e quotidiano, e procuramos evitar o curto-circuito filosófico que consistiria na afirmação de que toda ação humana é um jogo. Torna-se agora necessário, no final de nossa discussão, levar em conta este ponto de vista.

"Ele considerava jogos infantis todas as opiniões humanas", diz a tradição grega mais tardia acerca de Heráclito[7]. Em oposição a esta frase lapidar, citemos agora de maneira mais extensa as profundas palavras de Platão que apresentamos em nosso primeiro capítulo: "Embora as coisas humanas não se caracterizem por uma grande seriedade, mesmo assim é necessário ser sério, ainda que isso não contribua para nossa felicidade . . . É preciso tratar com seriedade aquilo que é sério e nada mais. Só Deus é digno da suprema seriedade, e o homem não passa de um joguete de Deus, e é esse o melhor aspecto de sua natureza. Portanto, todo homem e mulher devem viver a vida de acordo com essa natureza, jogando os jogos mais nobres, contrariando suas inclinações atuais . . . Pois eles consideram a guerra uma coisa séria, embora não haja na guerra jogo ou cultura dignos desse nome, justamente as coisas que *nós* consideramos as mais sérias. Portanto, todos devem esforçar-se ao máximo por viver em paz. Qual é, então, a maneira mais certa de viver? A vida deve ser vivida como jogo, jogando certos jogos, fazendo sacrifícios, cantando e dançando, e assim o homem poderá conquistar o favor dos deuses e defender-se de seus inimigos, triunfando no combate." Assim, "os homens viverão de acordo com a natureza, pois sob muitos aspectos eles são como fantoches, e só possuem uma pequena parte da verdade". Ao que o companheiro de Platão responde: "Dizendo isso, meu amigo, pareces concluir que o gênero humano é inteiramente mau". E Platão responde: "Perdoa-me. Foi com os olhos em Deus e pensando apenas nele que assim falei. Admito, se quiseres, que o gênero humano não é inteiramente mau, e merece uma certa consideração"[8].

O espírito humano só é capaz de libertar-se do círculo mágico do jogo erguendo os olhos para o Supremo. A concepção lógica das coisas é incapaz de levá-lo muito longe. Quando o pensamento humano faz uma revisão de todos os tesouros do espírito e sente todo o esplendor de suas faculdades, mesmo assim sempre encontra, no fundo de todo julgamento sério, um resto problemático. No fundo de nossa consciência, sabemos que nenhum de nossos juízos é absolutamente decisivo. E nesse momento em que nosso julgamento começa a vacilar, juntamente com ele

---

7 *Fragmentos,* 70.

8 *Leis,* 803-4. Esta frase de Platão, que muitos depois dele retomaram, alquire um tom mais pessimista em Lutero, quando este diz: "Todas as criaturas são larvas e máscaras de Deus". (Erlanger Ausgabe, XI, p. 115).

vacila também nossa convicção de que o mundo é uma coisa séria. Em vez do milenar *tudo é vaidade,* impõe-se-nos uma fórmula muito mais positiva, que *tudo é jogo.* É claro que isso é uma metáfora barata, devida apenas à impotência do espírito humano; mas era a essa sabedoria que Platão havia chegado, no momento em que chamava aos homens o joguete dos deuses. O mesmo pensamento aparece também, por estranha fantasia, no *Livro dos Provérbios,* no qual a Sabedoria Eterna diz que antes de toda a criação ela brincava diante da face de Deus para diverti-lo, e que no mundo de seu reino terrestre ela encontrava seu divertimento na companhia das crianças humanas[9].

Sempre que nos sentirmos presos de vertigem, perante a secular interrogação sobre a diferença entre o que é sério e o que é jogo, mais uma vez encontraremos no domínio da ética o ponto de apoio que a lógica é incapaz de oferecer-nos. Conforme dissemos desde o início, o jogo está fora desse domínio da moral, não é em si mesmo nem bom nem mau. Mas sempre que tivermos de decidir se qualquer ação a que somos levados por nossa vontade é um dever que nos é exigido ou é lícito como jogo, nossa consciência moral prontamente nos dará a resposta. Sempre que nossa decisão de agir depende da verdade ou da justiça, da compaixão ou da clemência, o problema deixa de ter sentido. Basta uma gota de piedade para colocar nossos atos acima das distinções intelectuais. Em toda consciência moral baseada no reconhecimento da justiça e da graça, o dilema do jogo e da seriedade, até aqui insolúvel, deixará de poder ser formulado.

[9] VIII, 22-3, 30-1.

Índice

Abelardo
Abissínia,
Abner,
Adat,
Adolescência, na cultura moderna,
Agalma,
Agon,
"Agonal", homem,
Agostinho, Sto.,
Alain de Lille,
Alberoni,
Alboin,
Alegórico, pensamento, moderno,
Al longe,
Amadis da Gália,
Amadores e profissionais,
Amigo-inimigo, princípio do,
Anaximandro,
Anam,
Animais, jogo dos,
personificação dos,
Antigo Testamento, personificação no,
Antilogia,
Antítese no jogo,
Apostas,
Aquiles, Escudo de,
Arábia,
Arábico, palavras para "jogo" em,
Aramaico, palavras para "jogo" em,
Arautos,
Ariosto,
Aristófanes,
Aristóteles
Arquíloco,
Arquitetura,
Arrebatamento,
Arte, apreciação, extensão de,
Arte moderna, elemento lúdico na,
Arte musical na Grécia,
Artes plásticas, e competição, e jogo,
Ases,
Atletismo,
Ato sexual, e jogo,
Augusto, Imperador de Roma,
Augusto, o Forte,
Babar,
Bach, J. S.,
Bacon, Francis,
Baden-Powell, Lord.
Badr, Batalha de,
Ballet,
Barroco, elemento lúdico no,
Batalha, e jogo, tempo fixado e lugar para,
Batota,
Beleza,
Beowulf,
Bernini,
Biológica, função, da vida,
Bizâncio, jogos em,
Blackfoot, palavras para "jogo" em,
Blackstone,
Boas, F.,
Bocan,
Bola, jogos de,
Bolkenstein, Prof.,
Bolsa,
Brahmanas,
Brada, cerco de,
Bridge,
Brunner, H.,
Burckhardt, Jacob,
Buru,
Bushido,
Buytendijk, Prof.,
Calcas e Mopsos,
Cálcis, guerra com Eretria,
Capelle,
Carlos Magno,
Carlos V,
Carlos de Anjou,
Carlos, o Temerário,
Carolíngio, Renascimento,
Carta, jogos de,
Casamento, escolha do, e competição,
Cavalaria,
Cervantes,
Chamberlain, Neville,
Chang Kai-Shek,
China, guerra na antiga,
Chinês, palavras para "jogo" em,
Chu-sin,
Ciência, conteúdo lúdico da,
Ciganos, e potlafch,
Círculo mágico,
Clearco,
Cleópatra,
Clube, o
Combat des Trente,

Combate individual,
Comédia, grega,
Comércio, competição
Cômico, o,
Competição, de estação, e arte plástica, musical, no drama, *ver também* Agon
Competição e jogo, distinção grega para, relação, na China antiga,
Comunidades para jogo,
Construção de cidades romanas,
Cora, índios,
Corporações medievais,
Corridas,
Corridas de cavalo, bizantinas,
Cortes amorosas,
Cortesia, competição de,
Cours d'amour,
Crécy, batalha de,
Criação, mitos da,
Criança e selvagem, comparação,
Crisipo,
Cristianismo, e humanistas,
Cultura, elemento lúdico na,
Cultura moderna, abastardamento da,
Cumprimentos, troca de, na guerra,
Curetas,
Cuzzoni,
Dados,
Danaides,
Dança,
Dante,
Davy,
Dédalo,
de Jong, de Josselin,
de Jouvenel, Henri,
Desmancha-prazeres, o,
Destino, 9
Desinteresse do jogo,
Deussen, Paul,
de Vries,
Diagogué,
Diálogo, formas,
V. *também* Platão
Dião Crisóstomo,
Diderot,
Dikê,
Dilema,
Diógenes,
Dionisíacas, e drama,
Disfida di Barletta,
Disputas teológicas,
Divertimento, elemento no jogo,
Divertimento e ritos sagrados,
Dom, ritual,
Drama,
Dromeron,
Dualismo, de comunidades sociais, sexual,
Duelo judiciário, privado,
Duyvendak, Prof.,
Econômico, fator, na história,
Eddas,
Egípcia, religião.
Ehrenberg, Victor,
Eleitoral, sistema,
Eloqüência parlamentar,
Empédocles,
Enigmas, e poesia,
Erasmo,
Erótico, uso da palavra jogo,
Escolástica,
Escotismo,
Esoterismo, e arte,
Esportes modernos,
Esquilo,
Esquimó,
Essência do jogo,
Estado Romano, o,
Estética, jogo e,
"Estilo",
Estoicismo,
"Estudantadas",
Eurípides,
Eutidemo,
Exagero,
Exercício corporal, e cultura,
Exibição,
Exibição sexual, em animais,
Exotismo, e os modernos,
Faguet, Emile,
Faustina,
Fazer-de-conta,
Festas,
Festival de inverno, na antiga China,
Festivais,
Feudalismo, e competição aristocrática,
Fidelidade,
Filipe de Borgonha,
Filologia,
Filosofia, desenvolvimento a partir do jogo de enigmas,
Filósofos gregos,
Florença,
Fontenelle,
Francisco, S., e Pobreza,
Fratria,
Fraude,
Frederico, o Grande,

Frederico II, Imperador,
Frigga,
Frobenius, L.,
Função do jogo, definições,
Gaber,
Gaimar, Geoffroi,
"Ganho", e justiça divina,
Garatujar,
Gelp,
Gentlemen's Agreement,
Gerbert,
Gierke, Otto,
Goethe,
Górgias,
Goticismo,
Granet, Marcel,
Grécia, competições artísticas por prêmios, competições legais na, educação na,
guerra na,
torneios de injúrias na,
Gregarismo,
Grego, cultura, princípio agonístico na, e mito, palavras para "jogo" em,
Grimm,
Grotius, Hugo,
Guardini, Romano,
Guarino,
Guerra, aspecto agonístico, elemento lúdico na, moderna, motivos, palavras para, Ruskin sobre,
Guilherme, o Ruivo,
Gunther,
Gylfaginning
Haberfeldtreiben,
Hai-kai,
Hampe, K.,
Handel,
Harald Gormsson,
Harrison, Jane,
Hauptmann, processo,
Haydn,
Hebraico, palavras para "jogo" em,
Held, G. J.
Heráclito,
Hereges,
Heródoto,
Hesíodo,
Heyne, M.,
Hildegarde de Bingen,
Hípias,
Holandês, palavras para "jogo" em, *ver* Línguas germânicas.
Homero,
Honra, competições de, e o duelo,
Horácio,
Humanismo, e cultura física, elemento lúdico no, *lambos,*
Ibn Sabin,
Idade Média, elemento lúdico na,
Identidade mística,
Identificação,
Imagens,
Incerteza,
Indigitamenta,
Inga fuka,
Inglaterra, como berço do esporte moderno,
Inglês, palavras para "jogo" no, *ver* Línguas germânicas
Inimigo, o,
Instinto de jogo,
Instrumentos musicais, "tocar",
Insultos, competições de, e aposta,
Irlanda, lendas da,
Iurgum,
Jaeger, Werner,
Japão, cultura aristocrática no,
Japonês, palavras para "jogo" em,
Jasão,
Java,
Jensen, A. E.,
Joab,
João, duque de Brabante,
Jocus,
"Jogo", a palavra e seus equivalentes,
Jogo, um conceito independente caráter não-moral, definição,
Jogo do amor,
Jogos de mesa, Olímpicos, organizados, romanos,
Jongleurs,
Joute de jactance,
Juiz, roupa de,
Jul, festa do,
Julgamento por combate,
Justiça, arcaica e moderna,
Kalevala,
Kant,
Kauravas,
Kenningar,
Kerényi, K.,
Kula,
Kwakiutl,
Latim, palavras para "jogo" em,
Lazer grego,
Lei internacional,
Lei, poesia e,

Lemaire, Jean,
Liberdade,
Limitação do jogo,
Linguagem,
Linguagem poética,
Linguagem do jogo, japonês,
Línguas germânicas, palavras para "jogo"' nas,
Línguas romanicas, palavras para "jogo" nas,
Lírica, poesia,
Littmann,
Liturgia,
Loango,
Locker, C. W.,
Lógica, parte do jogo na,
Loucura,
Ludus, a palavra,
Luso,
Lugares sagrados,
Lugares sagrados com cortes de justiça,
"Luta" como oposto a "jogo",
Mahabharata,
Malinowski, B.,
Mamalekala,
Marett, R. R.,
Margarida de Navarra,
Marxismo,
Máscaras,
Mascarada,
Maunier, R.,
Mauss, Marcel,
Meaux,
Melanésia,
Menandro,
Mente, lugar da, no jogo,
Metáfora,
Miguel Escoto,
Milagres,
Milindapanha,
Mimesis,
Mistérios gregos,
Mito, e poesia,
Moda, no vestuário,
Molinet, Jean,
Montaigne,
Mu'aqara,
Muller, F.,
Munificência romana,
Musas,
Música, elemento lúdico na,
Música do século XVIII,
Músico, *status* social do,
Mycale, batalha de,
Nagasena, Neckel, G.,
Neuhoff, Teodoro,
Nguyen van Huyen,
Nibelungenlied,
Nietzsche,
Nobreza, e virtude,
Nomes, atitude pueril para com,
Objetivo do jogo,
Oposto ao jogo, palavras para,
Oráculos,
Ordálio,
Ordem, e jogo,
Ortega y Gasset, J.,
Ortric,
Ottoboni, Card.,
Palamedes,
Palavras usadas para a idéia de "jogo",
Panem et circenses,
Pantuns,
Parabase,
Parlamento, eloqüência no,
Parrhásios,
Pássaros, atividades lúdicas dos,
Paulo Diácono,
Pechuel-Loesche,
Pélops,
Pedro Damião,
Penélope,
Penhor,
Perguntas ardilosas, v. *também* Enigma
Pérsia, xá da,
Personificação,
Personificação romana,
Peruca,
Peruca de juiz,
Píndaro,
Pitágoras,
Platão,
Pobreza, S. Francisco e,
Poesia, relação com jogo,
Poetas, como possuidores de conhecimento,
Poetas, Renascimento,
Política americana,
Política moderna, e jogo,
Politecnos,
Pope, Alexander,
Potlach,
Pretium,
Prêmio
"Problemas",
Processos judiciários, elementos lúdicos nos,
Processo, como *agon*
Pródico,
Produção, e arte,
Prometeu,

Protágoras,
Provérbios, Livro dos,
Prunkfürme,
Psicanálise,
Psicologia,
Puerilismo,
Quintiliano,
Rabelais,
Rahder, Prof.,
Ramayana,
Rana,
Rape of the Lock,
Realização por representação,
Realizações sagradas,
Recordes,
Regras do jogo,
Relações internacionais,
Renascimento, elemento lúdico no,
Repetição,
Representação,
Revolução Industrial,
Richelieu,
Richer,
Rig-Veda, *ver* Vedas
Ripperda
Riso,
Ritmo,
Ritual, e artes plásticas, e música, na cultura romana,
Rococó, elemento lúdico no período,
Roma, competições legais em,
Romana, cultura, e princípio agonístico,
Romana, cultura, elementos lúdicos na,
Romanos, e personificação, 154
Romantismo, elemento lúdico no,
Rômulo e Remo,
Roscelino,
Roupa, *ver* Vestuário
Rousseau,
Rubens,
Ruskin,
Rutilius Rufus,
Sábios, competições de perguntas entre,
Salamina, batalha de,
Sannazaro,
Sânscrito, palavras para "jogo" em,
Sátira,
Saxo Grammaticus,
Scarlatti,
Schiller,
Schmitt, Cari
Schroeder, R.,
Século XIX, elemento lúdico no,
Segredo,
Seguro de vida,
Sensacionalismo,
Sentimentalismo,
Seriedade, e jogo, e ritos sagrados, palavras para conceito de,
Shakespeare,
Significação do jogo,
Skaldskaparmal
Silvestre *ver* Gerbert
Sociedade, jogo e,
Sócrates, *ver* Platão
Sofismas,
Sofistas
Sofron,
Sorte,
Sorte, tirar a,
Spengler,
Stumpfl, R.,
Sucesso,
Suso, Henrique,
Tácito,
Temístocles,
Tensão,
Teriomorfismo,
Terreno de jogo, *ver também* Lugares sagrados
Teseu,
Thulr,
Tibete,
Tlinkit,
Tolstoi,
Tonquim,
Toradja,
Torneio,
Totemismo,
Tradição, jogo e,
Tragédia grega,
Triumphus,
Trobriand, ilhas,
Trovadores,
Tucídides,
Tryggdamal,
Uhlenbeck, Prof.,
Universais, problema dos,
Universidades medievais
Upanishads,
Valéry, Paul,
Van der Vondel, Joost,
Vates
Vedas,
Versipellis,

Vestuário barroco, do século XIX,
Vico, Giambattista,
"Vida real", jogo e,
Vida social moderna, e jogo,
Villard de Honnecourt,
Virgílio,
Virtude,
Visigodos, conversão dos,
Vitória, como representação de salvação, na guerra,
Voluntário, caráter, do jogo,
Vontade divina e destino,
Wager (aposta), elemento de, no processo judicial,
Wagner,
Walpole, Horace,
Watteau,
Wedding,
Wensinck, Prof.,
Wetan,
Wieland, o Ferreiro,
Yam, habit!ações,
Yanaka,
Yasnas,
Yin e *yang,*
Zenão de Eléia,
Zend-avesta
Zeus, metamorfoses de

COLEÇÃO ESTUDOS

1. *Introdução à Cibernética,* W. Ross Ashby.
2. *Mimesis,* Erich Auerbach.
3. *A Criação Científica,* Abraham Moles.
4. *Homo Ludens,* Johan Huizinga.
5. *A Lingüística Estrutural,* Giulio C. Lepschy.
6. *A Estrutura Ausente,* Umberto Eco.
7. *Comportamento,* Donald Broadbent.
8. *Nordeste 1817,* Carlos Guilherme Mota.
9. *Cristãos-Novos na Bahia,* Anita Novinsky.
10. *A Inteligência Humana,* H. J. Butcher.
11. *João Caetano,* Décio de Almeida Prado.
12. *As Grandes Correntes da Mística Judaica,* Gershom G. Scholem.
13. *Vida e Valores do Povo Judeu,* Cecil Roth e outros.
14. *A Lógica da Criação Literária,* Kate Hamburger.
15. *Sociodinâmica da Cultura,* Abraham Moles.
16. *Gramatologia,* Jacques Derrida.
17. *Estampagem e Aprendizagem Inicial,* W. Sluckin.
18. *Estudos Afro-Brasileiros,* Roger Bastide.
19. *Morfologia do Macunaíma,* Haroldo de Campos.
20. *A Economia das Trocas Simbólicas,* Pierre Bourdieu.
21. *A Realidade Figurativa,* Pierre Francastel.
22. *Humberto Mauro,* Cataguases, Cinearte, Paulo Emílio Salles Gomes.
23. *História e Historiografia do Povo Judeu,* Salo W. Baron.
24. *Fernando Pessoa ou o Poetodrama,* José Augusto Seabra.
25. *As Formas do Conteúdo,* Umberto Eco.
26. *Filosofia da Nova Música,* Theodor Adorno.
27. *Por uma Arquitetura,* Le Corbusier.
28. *Percepção e Experiência,* M. D. Vernon.
29. *Filosofia do Estilo,* G. G. Granger.
30. *A Tradição do Novo,* Harold Rosenberg.
31. *Introdução à Gramática Gerativa,* Nicolas Ruwet.
32. *Sociologia da Cultura,* Karl Mannheim.
33. *Tarsila sua Obra e seu Tempo* (2 vols.), Aracy Amaral.
34. *O Mito Ariano,* Léon Poliakov.
35. *Lógica do Sentido,* Gilles Delleuze.
36. *Mestres do Teatro I*, John Gassner.
37. *O Regionalismo Gaúcho,* Joseph L. Love.
38. *Sociedade, Mudança e Política,* Hélio Jaguaribe.
39. *Desenvolvimento Político,* Hélio Jaguaribe.
40. *Crises e Alternativas da América Latina,* Hélio Jaguaribe.
41. *De Geração a Geração,* S. N. Eisenstadt.

42. *Política Econômica e Desenvolvimento do Brasil,* Nathanael H. Leff.
43. *Prolegômenos a uma Teoria da linguagem,* Louis Hjelmslev.
44. *Sentimento e Forma,* Susanne K. Langer.
45. *A Política e o Conhecimento Sociológico,* F. G. Castles.
46. *Semiótica,* Charles S. Peirce.
47. *Ensaios de Sociologia,* Marcel Mauss.
48. *Mestres do Teatro II,* John Gassner.
49. *Uma Poética para Antônio Machado,* Ricardo Gullón.
50. *Burocracia e Sociedade no Brasil Colonial,* Stuart B. Schwartz.
51. A *Visão Existenciadora,* Evaldo Coutinho.
52. *América Latina em sua Literatura,* Unesco.
53. *Os Nuer,* E. E. Evans-Pritchard.
54. *Introdução à Textologia,* Roger Laufer.
55. O *Lugar de Todos os Lugares,* Evaldo Coutinho.
56. *Sociedade Israelense,* S. N. Eisenstodt.
57. *Das Arcadas do Bacharelismo,* Alberto Venancio Filho.
58. *Artaud e o Teatro,* Alain Virmaux.
59. O *Espaço da Arquitetura,* Evaldo Coutinho.
60. *Antropologia Aplicada,* Roger Bastide.
61. *História da Loucura,* Michel Foucault.
62. *Improvisação para o Teatro,* Viola Spolin.
63. *De Cristo aos Judeus da Corte,* Léon Poliakov.
64. *De Maomé aos Marranos,* Léon Poliakov.
65. *De Voltaire a Wagner,* Léon Poliakov.
66. *A Europa Suicida,* Léon Poliakov.
67. *O Urbanismo,* Françoise Choay.
68. *Pedagogia Institucional,* A. Vasquez e F. Oury.
69. *Pessoa e Personagem,* Michel Zeraffa.
70. *O Convívio Alegórico,* Evaldo Coutinho.
71. O *Convênio do Café,* Celso Lafer.
72. *A Linguagem,* Edward Sapir.
73. *Tratado Geral de Semiótica,* Umberto Eco.
74. *Ser e Estar em Nós,* Evaldo Coutinho.
75. *Estrutura da Teoria Psicanalítica,* David Rapaport.
76. *Jogo, Teatro & Pensamento,* Richard Courtney.
77. *Teoria Crítica I,* Max Horkheimer.
78. *A Subordinação ao Nosso Existir,* Evaldo Coutinho.
79. *A Estratégia dos Signos,* Lucrécia D'Aléssio Ferrara.
80. *Teatro: Leste & Oeste,* Leonard C. Pronko.
81. *Freud: a Trama dos Conceitos,* Renato Mezan.
82. *Vanguarda e Cosmopolitismo,* Jorge Schwartz.
83. *O Livro disso,* Georg Groddeck.
84. *A Testemunha Participante,* Evaldo Coutinho.
85. *Como se Faz uma Tese,* Umberto Eco.
86. *Uma Atriz: Cacilda Becker,* Nanci Fernandes e Maria Thereza Vargas (org.).
87. *Jesus e Israel,* Jules Isaac. •
88. *A Regra e o Modelo,* Françoise Choay.
89. *Lector in Fábula,* Umberto Eco.
90. *TBC: Crônica de um Sonho,* Alberto Guzik.
91. Oi *Processos Criativos de Robert Wilson,* Luiz Roberto Galizia.
92. *Poética em Ação,* Roman Jakobson.
93. *Tradução Intersemiótica,* Júlio Plaza.
94. *Futurismo: uma Poética da Modernidade,* Annateresa Fabris.
95. *Melanie Klein I,* Jean-Michel Petot.
96. *Melanie Klein II,* Jean-Michel Petot.
97. *A Artisticidade do Ser,* Evaldo Coutinho.
98. *Nelson Rodrigues: Dramaturgia e Encenaçes,* Sábato Magaldi.
99. *O Homem e seu Isso,* Georg Groddeck.
100. *José de Alencar e o Teatro,* João Roberto Faria.
101. *Fernando de Azevedo: Educação e Transformação,* Maria Luiza Penna.
102. *Dilthey: um Conceito de Vida e uma Pedagogia,* Maria Nazaré de Camargo Pacheco Amaral.
103. *Sobre o Trabalho do Ator,* Mauro Meiches e Silvia Fernandes.
104. *Zumbi, Tiradentes,* Cláudia de Arruda Campos.
105. *Um Outro Mundo: a Infância,* Marie-José Chombart de Lauwe.

106. *Tempo e Religião,* Walter 1. Rehfeld.

107. *Arthur Azevedo: a Palavra e o Riso,* Antônio Martins.

108. *Arte, Privilégio e Distinção,* José Carlos Durand.

109. A *Imagem Inconsciente do Corpo,* Françoise Dolto.

110. *Acoplagem no Espaço,* Oswaldino Marques. 111.0 *Texto no Teatro,* Sábato Magaldi.

112. *Portinari, Pintor Social,* Annateresa Fabris.

113. *Teatro da Militáncia,* Silvana Garcia.

114. *A Religião de Israel,* Yehezkel Kaufmann.

115. *Que é Literatura Comparada?,* Brunel, Pichois, Rousseau.

116. A Revolução Psicanalítica, Marthe Robert.

117. *Brecht: um Jogo de Aprendizagem,* Ingrid Dormien Koudela.

118. *Arquitetura Pós-Industrial,* Raffaele Raja.

119. O *Ator no Século XX,* Odette Aslan.

120. *Estudos Psicanalíticos sobre Psicossomática,* Georg Groddeck. 121.0 *Signo de Três,* Umberto Eco e Thomas A. Sebeok.

122. *Zeami: Cena e Pensamento Nô,* Sakae M. Giroux.

123. *Cidades do Amanhã,* Peter Hall.

124. A *Causalidade Diabólica I,* Léon Poliakov.

125. A *Causalidade Diabólica II,* Léon Poliakov.

126. A *Imagem no Ensino da Arte,* Ana Mae Barbosa.

127. *Um Teatro da Mulher,* Elza Cunha de Vicenzo.

128. *Fala Gestual,* Ana Claudia de Oliveira.

129. O *Livro de São Cipriano: uma Legenda de Massas,* Jerusa Pires Ferreira.

130. *Kósmos Noetós,* Ivo Assad Ibri.

131. *Concerto Barroco às peras do Judeu,* Francisco Maciel Silveira.

132. *Sérgio Milliet, Crítico de Arte,* Lisbeth Rebollo Gonçalves.

133. *Os Teatros Bunraku e Kabuki: Uma Visada Barroca,* Darci Kusano.

134. O *diche e seu Significado,* Benjamin Harshav.

135. O *Limite da Interpretarão,* Umberto Eco.

136. *O Teatro Realista no Brasil: 1855-1865,* João Roberto Faria.

137. *A República de Hemingway,* Giselle Beiguelman-Messina.

138. *O Futurismo Paulista,* Annateresa Fabris.

139. *Em Espelho Crítico,* Robert Alter.

140. *Antunes Filho e a Dimensão Utópica,* Sebastião Milaré.

141. *Sabatai Tzvi: O Messias Místico 1, II, III,* Gershom Scholem.

142. *História e Narração em Walter Benjamin,* Jeanne Mane Gagnebin.

143. *A Política e o Romance,* Irwing Howe.

144. *Os Direitos Humanos como Tema Global,* J. A. Lindgren.

145. *O Truque e a Alma,* Ângelo Maria Ripellino.

146. *Os Espirituais Franciscanos,* Nachman Falbel.

147. *A Imagem Autônoma,* Evaldo Coutinho.

148. *A Procura da Lucidez em Artaud,* Vera Lúcia Gonçalves Felício.

149. *Memória e Invenção: Gerald Thomas em Cena,* Sílvia Fernandes Telesi.

150. *Nos Jardins de Burle Marx,* Jacques Leenhardt.

151. O Inspetor Geral *de Gógol/Meyerhold,* Aríete Cavalière.

152. *O Teatro de Heiner Müller,* Ruth Rõhl.

153. *Psicanálise, Estética e Ética do Desejo,* Maria Inês França.

154. *Cabala: Novas Perspectivas,* Moshe Idel.

155. *Falarulo de Shakespeare,* Barbara Heliodora.

156. *Imigrantes Judeus / Escritores Brasileiros,* Regina Igel.

157. *A Morte Social dos Rios,* Mauro Leonel.

158. *Barroco e Modernidade,* Irlemar Chiampi.

159. *Moderna Dramaturgia Brasileira,* Sábato Magaldi.

160. *O Tempo Não-Reconciliado,* Peter Pál Pelbart.

161. *O Significado da Pintura Abstrata,* Mauricio Mattos Puls

162. Work in Progress *na Cena Contemporânea,* Renato Cohen

163. *Mito e Tragédia na Grécia Antiga,* Jean-Pierre Vernant e Pierre Vidal-Naquet

164. *A Teoria Geral dos Signos,* Elisabeth Walther

165. *tosar Segall: Expressionismo e Judaísmo,* Cláudia Valladão Mattos

166. *Escritos sobre Literatura e Arte,* Georg Groddeck

167. *Norbert Elias, a Política e a História,* Alain Garrigou e Bemard Lacroix

168. *A Cultura Grega e a Origem do Pensamento Europeu,* Bruno Snell

EDITORA PERSPECTIVA

Próximo lançamento

A Lingüística Estrutural

Giulio C. Lepschy

"Homo Ludens é a obra mais importante na filosofia da história em nosso século. Escritor de inteligência aguda e poderosa, ajudado por um dom de expressão e exposição que é muito raro, Huizinga reúne e interpreta um dos elementos fundamentais da cultura humana: o instinto do jogo. Lendo este volume, logo se descobre quão profundamente as realizações na lei, na ciência, na poesia, na guerra, na filosofia e nas artes são nutridas pelo instinto do jogo", disse Roger Caillois.

http://groups.google.com.br/group/digitalsource

Esta obra foi digitalizada pelo grupo Digital Source para proporcionar, de maneira totalmente gratuita, o benefício de sua leitura àqueles que não podem comprá-la ou àqueles que necessitam de meios eletrônicos para ler. Dessa forma, a venda deste e-book ou até mesmo a sua troca por qualquer contraprestação é totalmente condenável em qualquer circunstância. A generosidade e a humildade é a marca da distribuição, portanto distribua este livro livremente.

Após sua leitura considere seriamente a possibilidade de adquirir o original, pois assim você estará incentivando o autor e a publicação de novas obras.

As novidades surgem aqui.
Venha nos conhecer
http://groups.google.com/group/expresso_literario

EDITORA PERSPECTIVA

ISBN 85-273-0075-3

Próximo lançamento
A Lingüística Estrutural
Giulio C. Lepschy

"Homo Ludens é a obra mais importante na filosofia da história em nosso século. Escritor de inteligência aguda e poderosa, ajudado por um dom de expressão e exposição que é muito raro, Huizinga reúne e interpreta um dos elementos fundamentais da cultura humana: o instinto do jogo. Lendo este volume, logo se descobre quão profundamente as realizações na lei, na ciência, na poesia, na guerra, na filosofia e nas artes são nutridas pelo instinto do jogo", disse Roger Caillois.